



**Andreia Filipa Almeida
Silva**

**Histórias por desvendar: série de animação
televisiva co-construída com crianças dos 8 aos 9
anos**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica da Doutora Maria da Conceição de Oliveira Lopes, Professora associada com agregação do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Dedico este trabalho aos meninos e meninas do 3º ano do ano letivo
2013/2014 da Cooperativa de Ensino e Educação - A Torre.

O júri

Presidente

Professora Doutora Maria João Lopes Antunes

Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro

Vogal

Mestre Gonçalo Nuno Madail Regado

Especialista, Rtp - Rádio e Televisão de Portugal, S.A

Vogal - Arguente Principal

Professora Doutora Sara Jesus Gomes Pereira

Professora Auxiliar, Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho

Vogal - orientador

Professora Doutora Maria da Conceição de Oliveira Lopes

Professora Associada C/Agregação, Universidade de Aveiro

Agradecimentos

Aos meus pais e família que me apoiaram e garantiram sempre as condições necessárias para prosseguir com a minha formação académica.

À Ana e à Cinara, pela amizade, companheirismo e apoio durante todo o projeto.

Ao Joel pela ajuda e paciência durante todo este processo.

À orientadora Professora Associada, Doutora Conceição Lopes, por toda a disponibilidade, pelo apoio, pelo incentivo e pela confiança que depositou em mim, sem a qual este projeto não seria o mesmo.

À Professora Associada, Doutora Sara Pereira, da Universidade do Minho, pelos desafios do pensamento crítico e recomendações que fez, durante a sua arguência que acrescentaram valor à dissertação.

À Cooperativa - A Torre, pela disponibilidade durante o percurso da investigação e por toda a ajuda e ensinamentos que me transmitiram, professores e alunos.

palavras-chave

Crianças, literacia mediática, *design* de ludicidade, animação televisiva, livros.

Resumo

A dissertação que se apresenta centra-se na área da produção e realização de uma série de animação televisiva dirigida ao público infantojuvenil.

O pensar e desenhar para as crianças foi ultrapassado pelo propósito de pensar e desenhar com elas.

A programação televisiva infanto-juvenil e um conjunto de livros de autores portugueses, integrados no programa Ler+, do Ministério da Educação foram o ponto de partida para a dinamização da co-participação de um total de 38 crianças de 8-9 anos, organizados em duas classes com os seus 4 professores, do 3º ano do 1º ciclo do ensino básico, a frequentar a Cooperativa de Educação e Ensino “A Torre” de Lisboa.

Deste modo, conversar e debater em grupo sobre a experiência das crianças, alvo do estudo, permitiu, não só, saber o que leem, saber o que veem da televisão, conhecer o que pensam do que leem e veem, conhecer os seus interesses, motivações, o que sugerem e desenvolver competências de literacia.

O protótipo do 1º episódio - A Fada Oriana – de Sophia de Mello Breyner, da série “Histórias por desvendar” incorpora o processo e os resultados das convivências com as crianças. Neste contexto, também, foram aprofundadas diferentes técnicas de animação em 2D, com base na técnica de cut-out animation.

keywords

Children, media literacy, design of ludicity, television animation, books.

abstract

The dissertation presented here focuses on the production of an animated serie for television addressed to the public of children and youth.

The thinking and drawing for children was overtaken by the purpose of thinking and drawing with them.

The television scheduling for children and a set of books by Portuguese authors, integrated into the program Ler+, of the Ministry of Education are the starting point for the dynamics of the co-participation of a total of 38 children aged 8-9 years, organized in two classes with their 4 teachers, the 3rd year of the 1st cycle of basic education, attending the Cooperative of education and teaching "A Torre" in Lisbon.

Thus, talk and discuss in groups about the experience of children, this study's target, permitted, not only know what they read, learn what they see on television, know what they think of what they read and see, know their interests, motivations, suggestions and develop literacy skills.

The prototype of the 1st episode - A fada Oriana - of Sophia de Mello Breyner, from the series "Histórias por desvendar" incorporates the process and outcomes of cohabitation with children. In this context, it were also deepened different animation techniques in 2D, based on the technique of cut-out animation.

Índice

Introdução.....	1
Problemática e problema de investigação	3
Finalidades e Objetivos	4
Questões de investigação.....	5
Organização do trabalho.....	6
Motivação pessoal	8
Parte I - Enquadramento teórico	9
1. Do médium de comunicação aos seus efeitos	10
1.1. Conceito de médium.....	10
1.2. Media: Modelos e paradigmas da comunicação.....	13
1.2.1. Paradigmas de comunicação de massa: dominante e alternativo.....	13
1.2.2. Modelos de comunicação de massas: transmissão, ritual expressivo, publicitário e de receção.....	15
1.3. Efeitos dos media e literacia mediática	17
1.4. Novas perspetivas de análise sobre os novos media.....	29
2. Da ilustração do livro à animação televisiva para crianças.....	32
2.1. Uma abordagem ao desenvolvimento do livro e televisão.....	32
2.2. Abordagem à questão da ilustração: a ilustração no livro	37
2.3. Abordagens às linguagens de animação televisiva	39
2.3.1. Animação televisiva.....	41
2.3.2. Animação televisiva do ponto de vista do criativo	48

3. Crianças: audiências singulares da televisão, um contributo para a compreensão dos potenciais efeitos dos media nos seus comportamentos	54
3.1. Socialização, mundos de experiência e desenvolvimento das crianças.....	55
3.1.1. Teoria da experiência, socialização e comunicação das crianças.....	55
3.2. Contributos para a compreensão da criança da primeira quinzena do séc. XXI.....	57
3.2.1. O estatuto da criança da primeira quinzena do séc. XXI.....	57
3.2.2. Abordagem psicopedagógica da criança entre os 8 e 9 anos.....	60
3.2.3. O estatuto da criança na sociedade ocidental	60
3.3. As crianças de 8 e 9 anos e a sua exposição aos media.....	63
3.3.1. Interesses, motivações e rotinas de exposição das crianças à televisão.....	63
Parte II - Apresentação do projeto de investigação-intervenção	68
4. Projeto de investigação-intervenção	69
4.1. Apresentação	69
4.2. Amostra alvo do estudo: constituição e organização	70
4.3. Metodologia qualitativa.....	73
4.4. Métodos e técnicas de recolha e análise de dados.....	77
5. Apresentação dos resultados	79
5.1. Apresentação da análise e resultados obtidos a partir das grelhas de programação.....	80
5.2. Percurso da investigação-intervenção com os grupos de discussão.....	84
5.3. Apresentação da análise dos resultados obtidos nas discussões/design co-participativo com a amostra-alvo crianças e professores.....	87
5.3.1. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 1ª Sessão - 20 de Março e 27 de Março	87

5.3.2. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 2ª Sessão - 2 de Abril e 3 de Abril.....	107
5.3.3. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 3ª Sessão - 8 de Maio e 15 de Maio	111
5.3.4. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 4ª Sessão - 16 de Junho	130
5.3.5. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 5ª Sessão - 30 de Junho	135
5.3.6. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 6ª Sessão - 18 de Novembro	137
5.4. Entrevistas	139
6. Protótipo do primeiro episódio da série Histórias por desvendar	141
6.1. Argumento e guião.....	142
6.2. Linguagem visual	143
6.3. Técnica.....	145
6.4. Som.....	146
7. Conclusões e desenvolvimentos futuros	148
Bibliografia	158
Webgrafia	162
Webgrafia das tabelas de programação	164
Anexos	182

Índice de tabelas

Tabela I - Lista de professores e crianças do grupo de recolha de dados do Grupo I e Grupo II.....	72
Tabela II - Convenções de transcrição.....	78
Tabela III - Seleção de Programas na técnica de stop-motion.....	81
Tabela IV - Seleção de programas na técnica de cut-out animation.....	83
Tabela V - Seleção de alguns dos programas com a temática dos livros, contos e cultura.....	84
Tabela VI - Gráfico de seleção do livro do Grupo I.....	90
Tabela VII - Gráfico de livros que menos conhecem do Grupo I.....	90
Tabela VIII - 1ª Sessão, Questão 1 os livros que mais gostam, Grupo I.....	91
Tabela IX - 1ª Sessão, Questão 2 as surpresas que encontram nos livros, Grupo I.....	92
Tabela X - 1ª Sessão, Questão 3 Livros que andam a ler, Grupo I.....	93
Tabela XI - 1ª Sessão, Questão 4 Programas televisivos sobre livros, Grupo I.....	94
Tabela XII - 1ª Sessão, Questão 6 Hora que mais gostam de ler, Grupo I.....	95
Tabela XIII - 1ª Sessão, Questão 7 Assuntos das conversas, Grupo I.....	96
Tabela XIV - 1ª Sessão, Questão 8 Definição de livro, Grupo I.....	97
Tabela XV - 1ª Sessão, Questão 9 Livros em suporte tecnológico, Grupo I.....	98
Tabela XVI - Gráfico de seleção do livro do Grupo.....	99
Tabela XVII - Gráfico de livros que conhecem menos no Grupo II.....	99
Tabela XVIII - 1ª Sessão, Questão 1 os livros que mais gostam, Grupo II.....	100
Tabela XIX - 1ª Sessão, Questão 2 as surpresas que encontram nos livros, Grupo II.....	101
Tabela XX - 1ª Sessão, Questão 3 Livros que andam a ler, Grupo II.....	102
Tabela XXI - 1ª Sessão, Questão 4 Programas televisivos sobre livros, Grupo II.....	103
Tabela XXII - 1ª Sessão, Questão 6 Hora que mais gostam de ler, Grupo II.....	103
Tabela XXIII - 1ª Sessão, Questão 7 Assuntos das conversas, Grupo II.....	104

Tabela XXIV - 1ª Sessão, Questão 8 Definição de livro, Grupo II.....	105
Tabela XXV - 1ª Sessão, Questão 9 Livros em suporte tecnológico, Grupo II	105
Tabela XXVI - 4ª Sessão, Cenas, Narrador e Música, Grupo I.....	133
Tabela XXVII - 4ª Sessão, Cenas, Narrador e Música, Grupo II.....	134
Tabela XXVIII - 5ª Sessão, Nomes para a série, Grupo I e Grupo II.....	136
Tabela XXIX - 5ª Sessão, Nomes para o primeiro episódio da série, Grupo I e Grupo II.....	136

Índice de figuras

Figura 1 - Página do livro Comenius' Orbis Sensualium Pictus (1658).....	37
Figura 2 - Ilustração do livro de Babar (1931).....	37
Figura 3 - Livro Curious George (1941).....	38
Figura 4 - Série Curious George (2006).....	38
Figura 5 - Ilustração do livro Where the wild things are (1963),	38
Figura 6 - Thaumatrope.....	42
Figura 7 - Zoetrope.	42
Figura 8 - Praxinoscope.....	42
Figura 9 - Cartaz do espetáculo Phantomimes Lumineuses.	43
Figura 10 - Flipper Book da curta metragem em animação, Kali, o pequeno vampiro (2012)	43
Figura 11 - Le voyage dans la lune (1902)	43
Figura 12 - Phases of Funny Faces (1906).	44
Figura 13 - Fantasmagorie (1907).	44
Figura 14 - The Cameraman's Revenge (1911).	44
Figura 15 - Popeye (1933).	45
Figura 17 - Mickey Mouse em Steamboat Willie (1928).	45
Figura 16 - Felix the cat (1920).	45
Figura 18 - Three little pigs (1933).	45
Figura 19 - Daffy Duck e Porky Pig em Yankee Doodle Daffy (1943).....	46
Figura 20 - Tom and Jerry (1940).	46
Figura 21 - The Flintstones (1960).....	46
Figura 23 - SpongeBob SquarePants (1999).....	47
Figura 22 - The Simpsons (1989).	47
Figura 24 - Courage the Cowardly Dog (1999)	47
Figura 25 - Cavalcade of Cartoon (2008)	48
Figura 26 - Simon's Cat (2008).....	48
Figura 27 - Mio and Mao (1974).....	49

Figura 28 - Charlie and Lola (2005).	50
Figura 29 - Paper Plane (2013) a ser movido à mão.	50
Figura 30 - Finding Nemo (2003).	51
Figura 31 - Pinocchio (1940).	51
Figura 32 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº1 (1ª sessão, 20 e 27 Março 2014).	73
Figura 33 - Anexo 13 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº6 (3ª sessão, 8 e 15 Maio 2014).	73
Figura 34 - Anexo 14 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº7 (4ª sessão, 16 junho 2014).	74
Figura 35 - Tríade processual do design de ludicidade (Lopes, 2004).	75
Figura 36 - Escala de dois opostos para avaliação de um atributo.	75
Figura 37 - Constelação de atributos utilizada no instrumento de recolha de dados nº6.	75
Figura 38 - Representação do método octógono co-participativo	76
Figura 39 - Organização do agrupamento de amostras	70
Figura 40 - Shaun the sheep.	80
Figura 41 - Postman pat sds.	81
Figura 42 - Pingu.	81
Figura 43 - Quick quack, duck! (2012).	82
Figura 44 - Cloud Bread (2010).	82
Figura 45 - 1 minute in a museum.	83
Figura 46 - Sandra, a detetive de contos	83
Figura 47 - Fígaro Pho.	84
Figura 48 - 1ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo I.	87
Figura 49 - 1ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo II.	87
Figura 50 - A menina do mar, de Sophia de Mello Breyner	88
Figura 51 - A fada Oriana, de Sophia de Mello Breyner	88
Figura 52 - A árvore, de Sophia de Mello Breyner	88
Figura 53 - A floresta, de Sophia de Mello Breyner	89
Figura 54 - O cavaleiro da Dinamarca, de Sophia de Mello Breyner	88
Figura 55 - O rapaz de bronze, de Sophia de Mello Breyner	89
Figura 56 - O Mercador de Coisa Nenhuma, de António Torrado	89
Figura 57 - 2ª Sessão, contexto de discussão com o Grupo I	107
Figura 60 - Desenho de Beatriz.	107
Figura 58 - 2ª Sessão, foto de criança a fazer a representação gráfica de Oriana	107
Figura 59 - Desenho de Carmen	108

Figura 61 - Desenho de Dinis	108
Figura 62 - Desenho de Francisca.....	108
Figura 64 - Desenho de Frederico	108
Figura 63 - Desenho de Francisco.....	108
Figura 65 - Desenho de Guilherme J.....	109
Figura 66 - Desenho de Lourenço.....	109
Figura 67 - Desenho de Manel.....	109
Figura 68 - Desenho de Gonçalo V.....	109
Figura 69 - Desenho de João M.....	109
Figura 70 - Desenho de José	109
Figura 71 - Desenho de Gonçalo L.....	109
Figura 72 - Desenho de Inês L.	109
Figura 73 - Desenho de Jade.....	109
Figura 74 - Desenho de Gabriel.....	109
Figura 75 - Desenho de Guilherme P.....	109
Figura 76 - Desenho de Inês D.....	109
Figura 77 - Desenho de Maria B.	109
Figura 78 - Desenho de Maria P.....	109
Figura 79 - Desenho de Matilde F.....	109
Figura 80 - Desenho de Matilde M.....	110
Figura 81 - Desenho de Pilar	110
Figura 82 - Desenho de Tiago	110
Figura 83 - Desenho de Tomás C.....	110
Figura 84 - Desenho de Vasco S.....	110
Figura 85 - Desenho de Vicente	110
Figura 86 - Desenho de Tomás F.....	110
Figura 87 - Desenho de autoria desconhecida.....	110
Figura 88 - Desenho de Rodrigo	110
Figura 89 - Desenho de Tomás A.	110
Figura 90 - Desenho de Rodrigo	110
Figura 91 - Desenho de Rodrigo	110
Figura 92 - 3ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo I.....	111
Figura 93 - 3ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo II.....	111
Figura 96 - Linguagem visual 3.....	112
Figura 97 - Linguagem visual 4.....	112
Figura 98 - Linguagem visual 5.....	112
Figura 94 - Linguagem visual 1.....	112
Figura 95 - Linguagem visual 2.....	112

Figura 99 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referente à Linguagem visual 1.....	114
Figura 100 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 1	115
Figura 101 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 2	117
Figura 102- Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 2	118
Figura 103 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 3	120
Figura 104 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 3	121
Figura 105 Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 4	123
Figura 106 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 4	124
Figura 107 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 5	126
Figura 108 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 5	127
Figura 109 - 4ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo I.....	130
Figura 110 - 4ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo II	130
Figura 111 - Sala da exposição	135
Figura 112 - Sala da exposição	135
Figura 113 - Ema & Gui (2010).....	139
Figura 114 - Nutri Ventures (2012).	140
Figura 115 - Desenho e pintura dos elementos	144
Figura 116 - Elementos do cenário	144
Figura 117 - Elementos da personagem Oriana	144
Figura 118 - Recortes de elementos.....	144
Figura 119 - Lip-sync.....	144
Figura 120 - Edição do episódio no After Effects	145
Figura 121 - Elementos do episódio.....	145
Figura 122 - Histórias por desvendar.....	145
Figura 123 - Histórias por desvendar.....	145
Figura 124 - Histórias por desvendar.....	145
Figura 125 - Histórias por desvendar.....	146
Figura 126 - Histórias por desvendar.....	146

Figura 127 - Histórias por desvendar.....	146
Figura 128 - Histórias por desvendar.....	146

Índice de anexos

Anexo 1 - Tabela da recolha de programação do canal RTP2	183
Anexo 2 - Tabela da recolha de programação do canal SIC.....	185
Anexo 3 - Tabela da recolha de programação do canal TVI	186
Anexo 4 - Tabela da recolha de programação do canal Disney Channel	187
Anexo 5 - Tabela da recolha de programação do canal SIC K.....	188
Anexo 6 - Tabela da recolha de programação do canal BIGGS.....	189
Anexo 7 - Tabela da recolha de programação do canal Panda.....	190
Anexo 8 - Tabela da recolha de programação do canal Cartoon Network	192
Anexo 9 - Tabela da recolha de programação do Catálogo MIP 2009	193
Anexo 10 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº1 (1ª sessão, 20 e 27 Março 2014)	213
Anexo 11 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº2 (2ª sessão, 2 e 3 Abril 2014)	215
Anexo 12 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº4 (3ª sessão, 8 e 15 Maio 2014)	216
Anexo 13 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº6 (3ª sessão, 8 e 15 Maio 2014)	217
Anexo 14 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº7 (4ª sessão, 16 junho 2014).....	219
Anexo 15 - Tabela de codificação de dados de sessão 1/Questão 0/Grupol	221
Anexo 16 - Tabela de codificação de dados de sessão 1/Questão 0/Grupo II.....	222

Anexo 17 - Guião do primeiro episódio “A fada Oriana”	223
Anexo 18 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (1ª Sessão, 20 Março 2014)	232
Anexo 19 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (1ª Sessão, 27 Março 2014)	247
Anexo 20 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (2ª Sessão, 2 e 3 Abril 2014)	261
Anexo 21 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (2ª Sessão, 2 e 3 Abril 2014)	267
Anexo 22 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (3ª Sessão, 8 Maio 2014)	271
Anexo 23 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (3ª Sessão, 15 Maio 2014)	277
Anexo 24 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (4ª Sessão, 16 Junho 2014)	285
Anexo 25 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (4ª Sessão, 16 Junho 2014)	299
Anexo 26 - Entrevista a Nuno Beato, realizador da série <i>Ema&Gui</i>	309
Anexo 27 - Entrevista a Miguel Braga, diretor da Bang bang animation	311

Introdução

O crescente desenvolvimento científico e tecnológico tem permitido uma diversificação cada vez maior dos media e consequentemente ampliado a sua importância na sociedade. O uso e consumo diário dos meios de comunicação por milhões de pessoas constitui uma das características da sociedade da segunda década do séc. XXI (Lopes, 2012).

A televisão constitui um fenómeno social na medida em que a sua existência é um dos fatores mais influentes no que diz respeito a alterações dentro da sociedade, sobretudo relativamente ao modo de vida, hábitos e maneiras de pensar e agir. Contudo, não podemos responsabilizar a televisão por todas as mudanças sociais, uma vez que as causas podem ser variadas. A televisão constitui apenas um dos meios responsáveis que, juntamente com outros fatores inerentes à sociedade em que se vive, podem provocar efeitos multiplicadores sobre as pessoas, os grupos, as instituições e a própria sociedade. No entanto é necessário compreender que, apesar dos riscos, a televisão é um médium potenciador do desenvolvimento humano e da consolidação dos sistemas democráticos. Considera-se, por isso, fundamental a importância da literacia mediática e o acompanhamento das crianças.

O poder de influência da televisão nos mundos de vida individual das crianças vem sendo reforçado com a adequação deste médium ao novo médium, a internet. (Lopes, 2013). Com a crescente utilização dos meios de comunicação, principalmente os dispositivos com acesso à internet e jogos de vídeo, a exposição tem vindo a aumentar cada vez mais, uma vez que atualmente a evolução tecnológica tem permitido a vulgarização do uso de mais do que um meio ao mesmo tempo. Sendo que, segundo W. James Potter (2012), a faixa etária que mais ligada está ao uso dos media é a de entre os 8 e 18 anos.

As crianças são públicos especiais, na medida em que, devido à sua vulnerabilidade e pouca experiência no mundo real, as suas capacidades

cognitivas, emocionais e morais encontram-se num nível de desenvolvimento mais precoce, o que as torna mais vulneráveis aos efeitos negativos passíveis de serem estimulados pelos media.

A animação ligada ao meio televisivo é uma forma de “magia do movimento” e cujas origens são já muito antigas. A animação, como uma imagem simbólica, não explica apenas a origem do Homem, mas também a fonte de criatividade do mesmo. (Lord, P. & Sibley, B.,1999). Neste sentido, poderemos afirmar que a animação em geral e a animação televisiva, e em particular a dirigida às crianças, potencia a manifestação e o desenvolvimento da ludicidade (Lopes, 2008). Esta, condição humana, segundo a autora, é a forma privilegiada da comunicação das crianças e a televisão potencia-a. E, independentemente da idade, género, linguagem, cultura ou sociedade, sendo uma das razões pelo qual se comunica e aprende com o intuito de se divertir (Gordinho, 2009 & Veloso, 2006 & Pereira, 2011). É através desta forma distinta de interação social, a ludicidade, que as crianças acedem ao mundo que lhes escapa e que dele se apropriam transformando-o e reinventando-o, fazendo-o seu. E, o sucesso das séries de animação televisiva, junto dos públicos infantojuvenil decorre do facto dos seus autores, realizadores, produtores investirem, no seu trabalho, a dimensão de ludicidade (Lopes, 2004).

As inovações tecnológicas vieram reforçar esta dimensão. Também aqui se verificam mudanças resultantes do crescente desenvolvimento tecnológico. Tal como à aproximadamente 90 anos atrás a animação migrava do meio cinematográfico para o televisivo, também agora está a migrar para o computador, nomeadamente para a Internet. O computador veio permitir muitos avanços na animação, sobretudo a criação de um novo tipo de técnica de animação, a CGI¹. A internet com as suas plataformas de vídeo, como o Youtube ou Vimeo por exemplo, veio permitir que qualquer pessoa com acesso à rede possa criar o seu próprio canal e, uma vez que tenha acesso a *softwares* ou dispositivos que o permitam, pode criar o seu próprio conteúdo em animação ou noutra técnica, e lançá-lo para o mundo, o que mais uma vez vem apoiar o fenómeno do duplo sentido na relação entre emissor – recetor.

¹ Computer generated image

Problemática e problema de investigação

Dado os avanços tecnológicos que se têm feito sentir durante o fim do século XX e início do século XXI, e a cada vez maior dependência do Homem interessa, pois, potenciar as melhores formas de aproveitar positivamente a exposição aos media, procurando quais as melhores formas de produzir boas influências. Melhores séries, melhores conteúdos de animação televisiva são um destes desígnios e para isso, a participação das crianças com os criativos é considerada fundamental.

Este estudo destina-se então a estudar, mais especificamente, de que forma é que os conteúdos televisivos de animação infantojuvenil podem fomentar um maior gosto e interesse pela leitura, numa época em que parece que, lentamente o livro, objeto, vem sendo substituído pelo livro digital.

“A televisão orienta para a leitura as crianças inteligentes ou aquelas que, embora menos dotadas, não se contentam com impressões fugidias. O interesse despertado faz avolumar o desejo de saber mais e melhor, e torna assimilável o conteúdo do livro.” (Gerin, 1965)

A televisão tem sido considerada uma das razões causadoras do decrescente gosto das crianças pela leitura, como afirma Elisabeth Gerin em *Os jovens e a televisão*, “É verdade que a televisão afasta da leitura certas crianças”. Sendo assim, dado que a televisão é um dos meios de comunicação mais poderosos e ao qual as crianças mais aderem, a par de outros novos meios de comunicação que têm vindo a ganhar cada vez mais visibilidade e aderência (como é o caso de smartphones, tablets e internet), considera-se uma boa opção utilizar este meio como intermediário de incrementação de boas práticas não só de leitura, como também de um maior conhecimento acerca de escritores portugueses, da convivialidade com as diferentes culturas retratadas nos contos e promoção de uma reflexão ética e moral, e propagar um maior interesse pela arte, promovendo a imaginação e curiosidade através das diferentes técnicas e linguagens visuais.

Finalidades e Objetivos

A presente dissertação assenta não só na investigação empírica de toda a matéria que compõe a temática da produção e realização de um programa de animação televisiva dirigido ao público infantojuvenil, como também na criação de um produto audiovisual – protótipo do 1º episódio. E, contribuir para a consolidação da metodologia de *design* de ludicidade co-participativo (Lopes, 2004).

A finalidade e os objetivos do estudo estão inseridos no projeto global “Trocado por miúdos”, da autoria da investigadora Conceição Lopes e em desenvolvimento, desde 2006, na Cooperativa A Torre, Lisboa e inserido no Centro de Investigação em Design, Media e Cultura.

De acordo com o anteriormente exposto, a finalidade desta investigação será conceber uma série em animação 2D direcionada para crianças, entre os 8 e 9 anos e produzir o protótipo do 1º episódio - piloto. O objetivo é descobrir, pensar, escutar, discutir e co-construir os conteúdos do primeiro episódio, nomeadamente a linguagem visual, os personagens, as falas, a sonorização, o conteúdo, etc., a partir da comunicação com as crianças, realizadas em contexto de vida real, a classe do 3º ano do 1º ciclo do ensino básico e envolvendo os seus professores.

Acresce, ainda, a série de animação baseado em obras literárias infantojuvenis de autores portugueses, dirigidas a crianças dos 8 aos 9 anos, tem por finalidade promover o interesse pela leitura e a curiosidade pelos autores portugueses, e divulgar a cultura literária portuguesa junto do público infantojuvenil.

Deste modo, projeta-se uma série que faça um tributo a alguns dos autores portugueses de literatura infantojuvenil preferidos pelas crianças, como Sophia de Mello Breyner, António Torrado, Matilde Rosa Araújo, Alice Vieira, Luísa Ducla Soares, Álvaro Magalhães e transforme um conjunto de 30 narrativas literárias, em narrativas audiovisuais.

Questões de investigação

As questões de investigação que orientam o trabalho realizado são as seguintes:

Como co-construir uma série de animação televisiva que tem como temática principal os hábitos de leitura das crianças alvo da amostra?

Quais os autores portugueses da literatura infanto-juvenil que são da preferência das crianças?

Quais as preferências e o que pensam as crianças alvo da amostra das linguagens visuais que veem, nos programas de animação televisiva, a elas dirigidas?

Como interpretam e representam os personagens preferidos das narrativas que leem?

Qual o nome a atribuir à série?

Como o investigador/designer deverá integrar as orientações das crianças alvo da amostra no design de ludicidade da série?

Organização do trabalho

A dissertação que se apresenta segue a seguinte estrutura:

- Na primeira parte, referente ao enquadramento teórico, são abordados 3 temas principais. O capítulo 1 faz uma abordagem concetual aos meios de comunicação, na lógica dos seus efeitos. Assim, começa-se por fazer uma abordagem ao conceito de médium de comunicação segundo Marshall McLuhan (1964), seguido da perspectiva de Dennnis McQuail (2003) sobre a comunicação de massas, sobre os dois principais paradigmas da comunicação, o dominante e o alternativo e os quatro modelos, nestes integrados, transmissão, ritual expressivo, publicitário e de receção. De seguida apresenta-se a perspectiva de James Potter (2012 & 2013), sobre os efeitos dos media, bem como sobre a literacia mediática. Este capítulo termina com a abordagem às novas perspectivas de análise sobre os novos media.
- No capítulo 2 parte-se da ilustração do livro para chegar à animação televisiva. Pela sua importância, o livro e a televisão estarão em questão, recorrendo a autores como Horácio Peixeiro (2000 & 2006 & 2009), Liliane Lurçat (1998), para de seguida se desenvolver a concetualização sobre ilustração, no contexto do livro, segundo a perspectiva de Martin Salisbury & Morag Styles (2012) e no contexto da televisão segundo Mark Wigan (2008), Peter Lord & Brian Sibley (1999), Richard Williams (2009), Joe Murray (2010), Barry Purves (2010). Referindo, na animação, as técnicas, argumentos, contextos.
- No capítulo 3 faz-se uma abordagem que contribua para promover a compreensão dos públicos a que esta investigação se dirige, as crianças de 8-9 anos que nasceram no século XXI. Deste modo, elegeu-se a concetualização sobre socialização, de Adriano Rodrigues (1997 e 2007), desenvolvimento, mundos de experiência, de Mónica Chaves, & Georg Dutschke (2007), ludicidade, de Conceição Lopes (1998 & 2004), a criança entre os 8 e 9 anos, quem é ou pode ser, de Roger Mucchielli (1963) e Manuel Sarmiento (2004), bem como quais os seus interesses, motivações e rotinas de exposição aos media, de Manuel Pinto (2000) e Sara Pereira (1998).
- Passando à segunda parte desta investigação correspondente à metodologia, é composta por quatro capítulos, começando pelo capítulo 4, é feita a apresentação do projeto, são apresentados os métodos, técnicas e a metodologia utilizada, é definida a amostra;

- No capítulo 5 é apresentada a contextualização do projeto que dá seguimento à apresentação da análise dos resultados referentes à programação televisiva de animação existente, depois é apresentado o percurso da investigação com as crianças para de seguida ser apresentada toda a análise e resultados obtidos no decorrer de cada uma das sessões de discussão com as crianças e com cada grupo, que no total perfazem 6 sessões, por fim são também apresentados os resultados referentes às entrevistas aos realizadores;

- Passando ao capítulo 6 sobre o protótipo final onde é explicado o processo de criação relativamente ao argumento e guião, a linguagem visual, a técnica e a sonorização;

- Para concluir no capítulo 7 são apresentados os resultados do estudo, as conclusões finais, as limitações do projeto e as propostas de desenvolvimento futuro;

- Por fim é apresentada toda a bibliografia e webgrafia que serve de base para esta investigação.

Motivação pessoal

A animação, como forma de dar vida a conteúdos estáticos sendo capaz de criar cenários imaginados que uma simples camera, apenas com imagem real, não conseguiria, sempre foi uma área que me despertou interesse, na qual ambiciono poder trabalhar no futuro, para além de que se encontra muito ligada, se não dependente, a um outro conceito pelo qual também nutro um grande interesse, a ilustração.

Ao escolher este tema, tive a possibilidade de juntar um gosto pessoal a uma temática abordada anteriormente durante os estudos teóricos e práticos realizados no mestrado em MCMM-AV², e sobre a qual desenvolvi algum interesse, a relação dos meios de comunicação com um público em particular – as crianças. Esta foi uma forma de dar continuidade a esses mesmos estudos, nomeadamente, pelo reconhecimento da influência que a televisão tem sobre o desenvolvimento das crianças. Esta é também uma forma de aprofundar o trabalho que realizei no âmbito da disciplina de Teoria dos Media, que me despertou interesse para a importância da qualidade da programação infantojuvenil, sendo este um público considerado especial devido ao facto das suas capacidades cognitivas, emocionais e morais estarem em desenvolvimento e maturação, tornando-as especialmente vulneráveis a qualquer mensagem dos media (Potter, 2013).

² Mestrado em Comunicação Multimédia - Audiovisual

Parte I - Enquadramento teórico

1. Do médium de comunicação aos seus efeitos

Introdução

“Mais do que condenar ou apoiar o indubitável poder dos media, torna-se necessário aceitar o seu impacto significativo e a sua difusão por todo o mundo como um facto consumado, valorizando ao mesmo tempo a sua relevância como um importante elemento de cultura no mundo contemporâneo.” (Declaração de Grünwald sobre Educação para os Media, 1982)

O crescente desenvolvimento tecnológico tem permitido uma diversificação cada vez maior dos media e consequentemente ampliado a sua importância no mercado e na sociedade. À luz dos novos tempos, McQuail (2003) na sua obra Teoria da Comunicação de Massas, define os media como uma instituição social que possui as suas próprias regras e práticas, porém está sujeita a definições e limitações no contexto da sociedade mais alargada. Acrescenta ainda que os media, apesar de estarem dependentes da sociedade, possuem uma margem para influenciar de forma independente, o que consequentemente os torna mais influentes à medida que cresce a sua autonomia, gama de atividade, significado económico e poder informal.

1.1. Conceito de médium

“Vivemos num mundo onde os media são omnipresentes: um número cada vez maior de pessoas consagra grande parte do seu tempo a ver televisão, a ler jornais e revistas, a tocar discos e ouvir rádio.” (Declaração de Grünwald sobre Educação para os Media, 1982)

Esta afirmação presente na declaração de Grünwald sobre Educação para os Media, relata aquilo a que se resume a nossa sociedade de hoje em dia. Tal como Potter afirma no seu livro sobre Literacia Mediática, vivemos numa cultura saturada de informação para a qual o crescente desenvolvimento tecnológico contribui. Cada vez mais vivemos numa cultura

que está saturada de mensagens que nos chegam a toda a hora e de forma descontrolada.

Em primeiro lugar torna-se necessário compreender o que é o médium. McLuhan, formado em engenharia e literatura inglesa, e um filósofo canadense da teoria da comunicação, introduziu uma visão sobre os meios de comunicação como extensões do próprio Homem que servem para o guiar na forma como usa os seus órgãos sensoriais, o seu corpo e a sua alma a fim de se compreender a si próprio, aos seus ambientes e às suas ecologias, naturais ou criadas pelo mesmo. (McLuhan, 1996) Ainda segundo McLuhan (1996), a mensagem de qualquer meio ou tecnologia representa a mudança de escala, ritmo ou padrão introduzida nos assuntos humanos, sendo assim “o meio é a mensagem” (McLuhan, 1964) uma vez que é este que molda e controla a escala e a forma da associação e ação humana.

Os media começaram por se representar em primeiro lugar através da escrita e da gravura, pelos livros, depois a reprodução da imagem fixa seguida da imagem em movimento, a transmissão em simultâneo e a transmissão de som e imagem. Por fim o último avanço tecnológico que veio revolucionar a comunicação, a internet, símbolo da interconectividade, convergência e interatividade dos media (Lopes, 2012). O consumo diário destes meios por milhões de pessoas constitui uma das características da sociedade da segunda década do séc. XXI (Lopes, 2012). Como se pode confirmar no Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias, feito pelo Instituto Nacional de Estatística em 2012. Verifica-se um crescimento na utilização das novas tecnologias de informação de 2008 para 2012, sendo sobretudo nas faixas etárias mais jovens onde se confirma uma maior percentagem de utilização. Estas novas tecnologias englobam um novo meio muito significativo na nossa era - a internet.

Segundo McQuail (2003), a noção da comunicação através do tempo e do espaço é muito mais antiga do que a noção que temos hoje em dia da comunicação através dos meios de comunicação atuais. Quanto mais aberta for a sociedade maior a probabilidade da mesma desenvolver a tecnologia das comunicações ao máximo da sua potencialidade. Pelo contrário, numa sociedade regida por um sistema mais fechado ou repressivo, são estabelecidas fronteiras em relação ao modo como as tecnologias podem ser usadas, limitando o seu desenvolvimento.

Para uma melhor compreensão do conceito de comunicação de massas importa, primeiramente, sabermos distinguir cada um dos termos que fazem parte desta definição. Passa-se então a definir os conceitos de comunicação e

de massas, a fim de os poder diferenciar. No que diz respeito ao termo comunicação, segundo Lima (2011), trata-se de um fenómeno espontâneo e natural, que se usa sem se dar conta e que esconde um processo mais complexo que envolve a troca de informação e utiliza os sistemas simbólicos como suporte, envolvendo uma infinidade de formas de comunicar. No entanto, para que uma rede de comunicação se possa qualificar como tal, é necessário a existência de um meio que permita a troca de mensagens entre o grupo. Assim sendo, relacionado com o conceito de comunicação vem o conceito de meio que, neste caso associado à comunicação de massas, se refere a meios de comunicação que operam abertamente e à distância com muitos recetores num curto espaço de tempo, atingindo e envolvendo virtualmente quase todos os membros de uma sociedade em maior ou menor grau (McQuail, 2003). Relativamente ao conceito de massas, na língua portuguesa, segundo o dicionário da Priberam, significa “na sua totalidade”, “um grupo numeroso”. Os sinónimos deste termo permitem-nos perceber que se refere a algo que denote um grande volume, gama ou extensão. Pode-se dizer que, tendo em conta o volume da massa enquanto pessoas, trata-se do conjunto de características de outros três conceitos que se referem a agregados: o grupo, multidão e público. A massa, sendo algo de grande volume, é tipicamente maior que qualquer um destes outros termos. Caracteriza-se por ser largamente dispersa, onde os seus membros não se conhecem uns aos outros, não tem consciência ou identidade própria e é incapaz de atuar em conjunto de maneira organizada para atingir objetivos, é heterogénea na sua totalidade, mas homogénea na sua escolha de um objeto particular de interesse. Assim sendo, McQuail (2003) refere-se ao termo de massas como um grande agregado, carente de ordem ou organização e com uma imagem negativa dominante caracterizada pela indiferenciação.

Os media de massas são caracterizados pela sua universalidade, grande popularidade e carácter público. As audiências, como se verificou anteriormente com a definição de massas, são encaradas como extensos conjuntos de consumidores mais ou menos anónimos. A relação entre o emissor e o recetor caracteriza-se pela existência de uma distância social e física entre os mesmos, e funciona essencialmente apenas num sentido. Nesta relação que apesar de simétrica é também frequentemente calculista ou manipuladora na sua intenção, atribui-se, por norma, mais autoridade, prestígio ou experiência ao emissor que ao recetor.

Importa ainda referir aquilo que se entende por ecologia dos media. Para a formulação teórica da sua definição, faz-se uso do *site* oficial da *Media*

Ecology Association, que fornece a definição de três autores pioneiros na área à qual este capítulo se refere. Assim, segundo Lance Strate, a ecologia dos media trata-se do “estudo dos ambientes dos media, da ideia de que a tecnologia e as técnicas, os modos de informação e os códigos de comunicação têm um papel importante nos assuntos humanos”. Ainda na mesma fonte, Christine Nystrom afirma que “nos dias que correm, é frequente observar que o século XX é uma era de mudanças sem precedentes no seu âmbito, no seu ritmo, e na sua capacidade no que diz respeito a efeitos adversos através da violência que atinge o tecido da civilização”. Para completar, a definição de Neil Postman que afirma que a ecologia dos media é uma “matéria que estuda ambientes: a sua estrutura, o seu conteúdo, e o seu impacto nas pessoas.”

1.2. Media: Modelos e paradigmas da comunicação

Segundo a linha de pensamento de Rui Proença, professor na Escola Superior de Tecnologia de Tomar, desde os tempos mais remotos que o Homem sente a necessidade de comunicar, conservar e transmitir os seus conhecimentos e ideias aos outros, a fim de preservar os seus próprios sentimentos e ideias. Até ao surgimento da representação gráfica, os registos eram feitos através da memória e a sua transmissão era feita pela via oral ou gestual. Ainda segundo o mesmo autor, a origem da comunicação de massas deu-se com a invenção da imprensa de caracteres móveis uma vez que este constitui-se o primeiro método viável de disseminação de ideias e de informação a partir de uma única fonte para um universo numeroso e disperso.

1.2.1. Paradigmas de comunicação de massa: dominante e alternativo

As ideias sobre os media e a sociedade e os vários sub-conceitos de “massa” ajudaram a formar um modelo de investigação da comunicação de massas que é tido como o modelo dominante (McQuail, 2003). Este paradigma que é encarado como a abordagem prepotente, daí o nome “dominante”, tem como modelo opositor o paradigma alternativo, constituído a partir de pontos de vista de críticos que tinham uma visão do primeiro paradigma como hegemónico e opressivo.

Com uma maior predominância nos EUA, o paradigma dominante teve a sua projeção após a Segunda Guerra Mundial. Como é relatado por McQuail (2003), o primeiro teórico a formular as funções deste paradigma foi Lasswell (1948). Segundo ele, visto que este paradigma caracteriza-se pela visão de uma sociedade que se mantém estável e estruturada pelos meios de comunicação de massas mais poderosos, assumia que a comunicação trabalhava para a integração, continuidade e normalidade da sociedade embora reconhecendo também que a comunicação de massas poderia ter algumas consequências disfuncionais (McQuail, 2003). Outra teoria formada por Shannon e Weaver (1949) estabelece um modelo de comunicação sequencial/unidirecional que visa a eficácia técnica dos canais de comunicação para transmitir informação. Este modelo compõem-se da seguinte forma: “Começa com uma fonte que seleciona a mensagem, que é então transmitida na forma de sinal, num canal de comunicação, para um recetor que transforma o sinal de novo numa mensagem para um destinatário” (McQuail, 2003).

Hoje em dia, a investigação dá um maior ênfase aos efeitos, intencionais e não intencionais, dos media de massas, procurando estudar melhor os aspetos impingidos dentro do processo de comunicação a partir de medições mais precisas baseadas geralmente em observações do comportamento individual, uma vez que este paradigma se caracteriza essencialmente por uma abordagem quantitativa, a fim de poderem fazer uma interpretação mais cuidada dos efeitos por eles instigados.

Apesar de os teóricos deste paradigma afirmarem o modelo unidirecional, composto por Shannon e Weaver e caracterizador deste mesmo paradigma, como mecanicista e determinista, sintonizado com a conceção da sociedade de massas na qual uma pequena elite com poder e dinheiro pode usar os instrumentos poderosos dos canais dos media para atingir fins persuasivos e informativos, Potter (2013) aponta várias razões que fazem com que a comunicação por este modelo não seja realmente imediata, sendo elas: o facto de os sinais não alcançarem os recetores pretendidos; as mensagens não serem compreendidas como são emitidas; e existir mais ruído do que aquele que pode ser evitado.

Este paradigma sendo alvo de várias críticas por teóricos, devido às causas já aqui mencionadas, originou a criação de um novo modelo de comunicação que vem contrapor este último. O paradigma alternativo, que emergiu também nos EUA por emigrados da escola de Frankfurt, entendia o processo de comunicação de massas como manipulativo e opressivo. Este

paradigma, opostamente ao anterior, possui uma abordagem mais qualitativa e defende que o sentido deve ser encarado como construído e as mensagens como descodificadas de acordo com a situação social e os interesses da audiência de recetores, sendo que a ideologia da “elite do poder” propagada pelos media pode ser interpretada de forma oposta e mostrada como a propaganda que é (McQuail, 2003). Este paradigma mostra também, ao contrário do outro, uma maior preocupação com os diferentes géneros de públicos mais minoritários.

À partida o paradigma alternativo parece encaixar-se melhor nas expectativas aqui defendidas, uma vez que se caracteriza pela preocupação em responder às necessidades de diferentes públicos, em vez do público como massa extensa, homogéneo e sem traços caracterizadores, apostando numa abordagem mais qualitativa, ou seja, em comparação com o projeto que aqui se pretende construir, um programa que esteja na base deste paradigma, que se dirija a um público específico, as crianças, nomeadamente entre os 8 e 9 anos, que num olhar mais atento possuem particularidades caracterizadores destas mesmas idades, como será referido mais à frente; que não funcione só como uma forma de entretenimento ou alienação, atributos típicos do paradigma predominante, mas que possua um objetivo maior, que visa responder às necessidades, às motivações, aos gostos, aos interesses das crianças, para além do aspeto do entretenimento.

Embora existam grandes diferenças entre estes dois paradigmas, dominante e alternativo, as suas existências salientam em ter uma “ciência da comunicação” unificada. (McQuail, 2003)

1.2.2. Modelos de comunicação de massas: transmissão, ritual expressivo, publicitário e de receção

Tem sido discutido o facto de a tecnologia original da produção de massas e de fabrico em série terem elas próprias sido corrompidas por mudanças sociais e tecnológicas (McQuail, 2003). Podemos então considerar alguns modelos do processo de comunicação de massas.

Para começar, o modelo que mais se aproxima ao paradigma dominante é o *modelo de transmissão*, uma vez que o paradigma dominante tem uma visão particular da comunicação como um processo de transmissão de uma certa quantidade de comunicação (McQuail, 2003). Com vista a compreender melhor o processo de comunicação unidirecional, Westley e

MacLean (1957) criaram uma versão do modelo que reconhecia a comunicação de massas com um novo "*papel comunicador*" entre a "sociedade" e a "audiência" (McQuail, 2003). A sequência deste novo modelo seguia a seguinte ordem: acontecimentos e "vozes" na sociedade; papel do canal/comunicador; mensagem; recetor (McQuail, 2003). Esta sequência indica que em vez de existirem "mensagens" provenientes dos comunicadores de massas, pelo contrário, os comunicadores criam a sua própria interpretação baseada numa seleção de acontecimentos que ocorrem no contexto social, e posteriormente transmitem-na a uma possível audiência. Os media não têm como objetivo persuadir, educar ou mesmo informar. McQuail (2003) aponta três características importantes neste modelo: o destaque no papel seletivo dos consumidores de massas; o facto de a seleção ser levada a cabo de acordo com a avaliação do que a audiência achará interessante; e a comunicação não ter outros propósitos. Através da visão deste modelo, o processo da comunicação deixa de ser linear e passa a ser caracterizado pela reação da audiência aos media e aos intervenientes e comunicadores, mantendo-se como um modelo de transmissão menos mecanicista em relação aos anteriores modelos caracterizadores do paradigma dominante. (McQuail, 2003)

Contudo, este modelo apresenta-se com algumas falhas derivadas da sua limitação no que diz respeito à variedade dos processos de comunicação. Como alternativa apresenta-se um outro modelo, o *modelo expressivo* que, tal como o primeiro, tem como foco principal a satisfação intrínseca do emissor. Este modelo caracteriza-se por uma comunicação independente do tempo e perdurável, mas dependente do entendimento e emoções comuns, sendo que a sua mensagem é latente e ambígua, dependendo de associações e símbolos que não são escolhidos pelos participantes mas que são disponibilizados pela cultura. Este modelo, embora não instrumental, também possui algumas consequências para a sociedade e para as relações sociais e por isso é proposto ainda um terceiro modelo.

O *modelo publicitário* tem como foco principal captar a atenção por forma a atingir um fim diretamente económico através das receitas de audiências, ou seja, a atenção como facto tem uma maior importância do que a atenção em termos de qualidade (McQuail, 2003). McQuail (2003) aponta algumas características que diferenciam este modelo dos restantes, como o ganho de atenção através de um processo de soma zero; a existência da comunicação apenas em função do presente; e ganhar atenção é um fim em si mesmo, sem valores a curto prazo e essencialmente vazio de sentido.

Um último modelo, trata-se do *modelo de receção* cuja principal ideia relaciona-se com o facto de muitos recetores diferentes entenderem uma mensagem recebida num sentido diferente daquele com que ela foi enviada inicialmente, ou seja, o sentido descodificado pode não corresponder necessariamente ao sentido codificado, a descodificação pode tomar um caminho diferente do pretendido (McQuail, 2003). Stuart Hall (1980) foi inspirar-se nos princípios básicos do estruturalismo e da semiologia mas desafiou a afirmação base por duas linhas: primeiro os comunicadores escolhem a codificação de mensagens por razões institucionais ou ideológicas e manipulam a linguagem e os media para esses fins; em segundo lugar, os recetores não são obrigados a aceitar mensagens tal como foram enviadas e podem mesmo resistir à influência ideológica aplicando leituras variantes ou opostas, de acordo com a sua experiência e visão (McQuail, 2003). McQuail (2003) aponta ainda algumas ideias chave referentes a este modelo: a multiplicidade dos sentidos dos conteúdos mediáticos; a existência de várias comunidades “interpretativas”; e a primazia do recetor em determinar o sentido.

1.3. Efeitos dos media e literacia mediática

Hoje em dia vivemos num mundo onde a informação disponível é em quantidades impressionantes, e continua a aumentar a um ritmo cada vez maior. Vivemos numa cultura saturada de informação. (Potter, 2013)

Com a crescente utilização dos meios de comunicação, principalmente computador e jogos de vídeo, a nossa exposição tem vindo a aumentar cada vez mais, uma vez que atualmente a evolução tecnológica permitiu a vulgarização do uso de mais do que um meio ao mesmo tempo. Segundo Potter (2013), a faixa etária que está mais fortemente ligada ao uso dos media situa-se entre os 8 e 18 anos.

Potter (2013) afirma que na nossa cultura saturada de informação, estamos constantemente conectados com os nossos amigos, a nossa sociedade, e todo o mundo através dos media, o que nos leva a estarmos constantemente expostos a tudo o que deles advém. Esta exposição pode ser direta, que corresponde à perceção consciente das mensagens dos media; ou pode ser indireta, que é quando pensamos em algo de uma mensagem que nos foi transmitida pelos media, num momento em que já não estamos expostos a ela diretamente.

Nos dias que correm, importa saber fazer uma boa seleção em relação aos conteúdos a que estamos expostos pelos media, de modo a conseguirmos mais facilmente evitar os efeitos negativos e aumentarmos os positivos.

Potter (2013) dividiu os efeitos mediáticos em duas categorias às quais chamou de *efeitos de manifestação* e *efeitos de processo*. Aqueles que facilmente conseguimos observar, são os *efeitos de manifestação*, e aqueles que influenciam a nossa forma de pensar, sentir e agir, quer nos apercebamos deles ou não, são os *efeitos de processo*. Estes últimos são aqueles nos quais nos devemos debruçar mais pois, quanto melhor os entendermos, melhor conseguimos controlar a influência que os media exercem sobre nós.

Dentro da perspetiva destes *efeitos de processo*, existem muitos efeitos a ocorrer constantemente como resultado da nossa inexperiência com os media, que podem ser diretos ou indiretos. Potter (2013) nomeou alguns dos diferentes fatores responsáveis por estes efeitos, dos quais se destaca o desenvolvimento da maturidade, fator com um peso relevante sobre a infância. À medida que uma pessoa vai crescendo e desenvolvendo, as suas capacidades cognitivas vão-se expandindo, tornando-a menos influenciável e mais capaz de processar uma maior quantidade de informação recebida, o que lhe permite entender melhor todo um contexto. Também em relação às reações emocionais, com um nível de maturidade baixo torna-se mais limitada a capacidade de controlar emoções e comportamentos. O mesmo se verifica em relação às capacidades cognitivas e estruturas de conhecimento que necessitam de ser mais desenvolvidas para que uma pessoa consiga mais facilmente adquirir, adicionar e integrar nova informação às suas já existentes estruturas de conhecimento.

Apesar de todos nós sermos suscetíveis de ser influenciados por diversos fatores, existem alguns grupos que estão mais vulneráveis, nomeadamente as crianças, devido à sua inexperiência na vida real, e adultos que por diversas razões tenham uma informação muito limitada do mundo real. O estilo de vida também é um fator determinante uma vez que um estilo de vida mais ativo e que implique mais interação com os outros, torna geralmente a pessoa menos vulnerável aos efeitos dos media, pelo contrário um estilo de vida que se caracterize por ter poucas experiências na vida real que não cheguem para contrabalançar com a quantidade de exposição aos media, torna as pessoas muito mais indefesas em relação aos seus efeitos. O locus pessoal, que se trata dos hábitos de exposição de uma pessoa aos media, quando é forte, a pessoa tem mais consciência do processo dos efeitos e por isso procura por ela mesma atingir efeitos particulares através dos media. Por

último o fator dos hábitos de exposição, os quais são diferentes em cada um de nós, pois cada pessoa tem um certo tipo de hábitos que se focam mais em certos tipos de media e certos tipos de mensagens dadas por esses media.

Por outro lado, existem ainda outro tipo de fatores mais relacionados com os efeitos que ocorrem durante a exposição aos media ou imediatamente após, que mudam comportamentos ou conhecimentos e que são facilmente observáveis. São eles o conteúdo das mensagens a que nos expomos; o contexto das representações, muitas vezes a forma como o significado das mensagens é representado, pode não ser moralmente correto, no entanto, uma vez que nos identifiquemos com esse conteúdo, com um personagem por exemplo, leva-nos a querer que o que ele faz está correto; a complexidade cognitiva dos conteúdos, quanto mais complexa uma mensagem, mais exigências cognitivas o que leva a uma pior compreensão dos factos; as motivações, que são mais altas em pessoas que possuem uma melhor educação e conhecimento, sentem-se mais motivadas a procurar nova informação nos media assim que tenham necessidade disso; os diferentes estados, que podem ser psicológicos, emocionais ou cognitivos, caracterizam-se por reações emocionais como resposta a alguns estímulos, uma vez que os media alteram frequentemente os nossos estados psicológicos; por último o grau de identificação, as pessoas tendem a prestar mais atenção a personagens com os quais se identifiquem, usualmente identificam-se mais com tipos de personagens que se assemelham a elas próprias em termos de idade, género, etnia e interesses, mas também que possuam características que desejariam possuir. Quanto maior for a ligação a um personagem, maior a probabilidade de existir um efeito.

Tendo conhecimento dos possíveis fatores capazes de provocar o desencadeamento de efeitos mediáticos, importa agora identificar quais os efeitos principais provocados pelos media e explicar o processo por detrás desses efeitos. Em primeiro lugar podemos começar por identificar os **efeitos fisiológicos**. Comparativamente ao cérebro humano, que demorou milhões de anos a desenvolver-se até ao ponto em que se encontra hoje, o desenvolvimento das tecnologias tem-se dado a uma velocidade extremamente maior, o que não dá ao nosso cérebro tempo suficiente para se poder adaptar fisiologicamente aos novos tipos de estímulo que os novos media oferecem (Potter, 2012).

Na sequência do mesmo autor, os efeitos fisiológicos podem ser divididos em dois tipos: os automáticos, que são desencadeados automaticamente sem se quer precisarmos pensar neles, e os quási-

automáticos, que também são desencadeados automaticamente, contudo tornamo-nos conscientes deles e tomamos medidas a fim de lidar com os mesmos.

Potter (2013) afirma ainda que existem quatro tipos de processos fisiológicos particularmente importantes quando relacionados com os efeitos dos media. Estes processos são descritos pelo autor como: o processo perceptual, um processo automático que nos ajuda a orientar nos nossos ambientes selecionando diversos estímulos que atendam a essa ação; os mecanismos de sobrevivência automáticos, que correspondem ao estado automático de alerta em que o nosso corpo entra uma vez que se sinta ameaçado, caracterizado por músculos tensos e batimentos cardíacos mais rápidos, por exemplo; os mecanismos sexuais, uma vez que o sexo tem interesse para o ser humano, com o intuito de se reproduzir ou simplesmente tirar daí prazer, as mensagens que os media transmitem com alta atratividade sexual, geram no Homem atenção assim como expectativa de prazer; e os processos neurofisiológicos que se tratam da influência através de tamanhos, cores, sonoridade e conteúdos, exercida pelos media nos processos químicos e elétricos característicos do nosso cérebro.

O desencadeamento destes processos, referentes aos efeitos fisiológicos, pode-se dar através das seguintes duas formas, o reflexo de orientação que se desencadeia pelo monitoramento automático do corpo humano aos ambientes que o rodeiam; e a estimulação que é necessária para a atenção, concentração, processamento de informação e para momentos mais tensos de luta ou de atração sexual. A nossa programação inata também pode ser alterada através da repetida exposição aos media.

Uma vez que vivemos numa cultura rodeada de estimulação por parte dos media, estamos continuamente a ser estimulados, o que pode ter consequências positivas, como o crescimento dos nossos cérebros, ou negativas como desordens do défice de atenção ou outras capacidades de aprendizagem, causadas por uma demasiada estimulação no cérebro.

Além de desencadeados ou alterados, os efeitos dos media podem também ser reforçados. Os media fortalecem as nossas exposições e com o tempo vamos criando novos hábitos. Alguns dos fatores que contribuem para isto são: a orientação reflexiva, o ser humano olha para as experiências sensoriais no sentido de desencadear daí sensações que lhe sejam agradáveis, quando estas mensagens vêm dos media, ao procurar nas mesmas mensagens que levem a receber essa sensação agradável, ficam condicionados a uma exposição repetitiva; passividade, a contínua exposição aos media,

nomeadamente à televisão, leva a uma aprendizagem passiva, as pessoas começam a perder a capacidade de vigilância e deixam de se permanecer ativamente focadas numa determinada tarefa; a estimulação, as pessoas desenvolvem os seus hábitos de exposição aos media para experienciar certas reações fisiológicas ao longo do tempo, sendo estas reações agradáveis, as pessoas tornam-se dependentes dessas mensagens porque querem continuar a experienciar estas reações; por fim a narcotização, que corresponde à dependência da exposição a tipos de media que retratem violência ou atividade sexual.

Um segundo grupo de efeitos são os **efeitos cognitivos**. Estes efeitos explicam como a mente humana encontra, filtra, processa e armazena a informação das mensagens dos media. Informação esta que pode ser educacional, de instrução ou de aprendizagem social.

A aquisição da informação através dos media, permite ao ser humano tomar conhecimento sobre o mundo real e o mundo dos media, porém, apesar de este ser geralmente um efeito positivo, pode ter também consequências negativas quando a informação retirada das mensagens dos media está errada. Selecionar o médium certo para ensinar e aprender é suficiente para se ter sucesso na aquisição da informação (Potter, 2013).

Todavia é necessário ter em consideração outros fatores como a estrutura da mensagem, que deve ser curta e simples, uma vez que quanto mais complexa menor será o grau de compreensão, também fatores como o apelo às emoções e o uso de elementos de excitação são contribuintes para uma maior atenção e conseguinte melhor aprendizagem da mensagem. Contudo, nem toda a gente compreende da mesma forma a informação recebida. As pessoas têm diferentes níveis de interesse sobre determinados assuntos, quanto maior for o interesse num tópico mais facilmente a pessoa terá energia para procurar aprender mais sobre isso. Também as capacidades e os ambientes que as rodeiam podem ser fatores influenciadores no processamento de mensagens, que podem estar relacionados com o seu desenvolvimento³, literacia ou níveis emocionais.

Alterações no processo cognitivo podem ser verificadas principalmente quando somos capazes de ao mesmo tempo usar diversos meios de comunicação⁴. Ao estarmos a aprender a repartir o nosso esforço

³ As crianças mais novas têm menos capacidades do que os jovens. (Fisch, 2000)

⁴Por exemplo, ver televisão, ler e ouvir música ao mesmo tempo.

cognitivo por diferentes tarefas ao mesmo tempo, podemos estar a alterar subtilmente a mente humana, de uma forma negativa, tal como Potter (2012) afirma.

Segundo Potter (2013), citando Fishbein & Ajzen, os **efeitos sobre as crenças** são construções mentais sobre a probabilidade de que um objeto ou evento esteja associado com um determinado atributo, quer isto dizer que, quanto mais informação uma pessoa tem acerca de algo, mais confiança essa pessoa terá sobre a existência de um determinado objeto ou da probabilidade de algo acontecer. Normalmente, as pessoas tendem a procurar mais facilmente informação acerca de crenças que lhes são importantes, no entanto também têm a necessidade de procurar informação acerca de crenças que lhes são mais irrelevantes, fazendo-o de forma a consumirem menos esforço. No que toca aos media, estes por vezes apresentam-nos mensagens que contêm crenças que as pessoas adquirem, ou que desencadeiam crenças já existentes nelas. A aquisição de uma crença é imediata e pode dar-se simplesmente porque alguém nos media a expressou. Já o desencadeamento pode dar-se de diferentes formas como por exemplo sobre o mundo real, em que as pessoas procuram nos media informação sobre as suas crenças a fim de poderem argumentar com outras pessoas que não creem no mesmo; e a generalização através do mundo dos media e do mundo real, observável por exemplo em pessoas que vêem novelas ou filmes e tentam através da generalização do mundo real, compor expectativas acerca do destino do enredo, tornando-as mais envolvidas no desenrolar da ação da história.

Os media são também capazes de alterar certas crenças em nós, uma vez que são a maior fonte de informação que influencia as nossas crenças (Potter, 2012). A alteração dá-se quando a informação que encontramos vai contra as nossas crenças, isso faz-nos gradualmente alterar a nossa perceção e posteriormente alterar a existência dessas mesmas crenças.

Outro conjunto de efeitos refere-se às atitudes. **As atitudes** diferenciam-se das crenças na medida em que se referem a uma comparação de algo em relação a um *standard* em vez de uma estimativa da realidade. Estes julgamentos possuem duas características diferentes, a valência, que se refere a se o objeto em questão satisfaz, excede ou perde para o *standard* imposto; e a intensidade que se refere à distancia que o objeto está do *standard*.

Os *standards* são algo que é intrínseco para nós, desenvolvem-se à medida que nos vamos desenvolvendo a nós próprios, que adquirimos através da observação da vida real ou que nos são passados através da socialização com os outros, por isso são diferentes em cada um de nós. É através deles que conseguimos fazer julgamentos sobre algo e é a avaliação que obtemos desses julgamentos que corresponde às atitudes. As atitudes podem ser adquiridas através dos media quando são transmitidas pelo remetente das mensagens ou mesmo através de conteúdos ficcionais, sendo influenciadas por diferentes fatores como a mensagem, os fatores da audiência e fatores ambientais.

As atitudes desencadeadas pelos meios de comunicação acerca do conteúdo das suas mensagens levam-nos a questionar as atitudes que já possuíamos acerca do mundo real ao apresentarem-nos situações do mesmo. Potter afirma que, segundo Gunther & Schmitt, como nós próprios nos expomos às mensagens dos media essa experiência frequentemente desencadeia uma necessidade de construir uma atitude sobre os media em geral, assim como também acerca do conteúdo que nos é apresentado, conteúdo este que envolve elementos, personagens ou ações. As pessoas que se encontram expostas a esses conteúdos fazem uso dos seus *standards* pré definidos para avaliar as situações apresentadas. Por outro lado, os media podem também levar-nos a avaliar situações da vida real, quando estas são representadas nas suas mensagens⁵.

As nossas atitudes e *standards* podem também ser alteradas por fatores como o esquecimento ou a exposição a uma mensagem num estado inconsciente que nos leva depois a não sabermos qual a fonte daquela informação; ou a forma como os media nos apresentam certas situações, com uma exposição prolongada os nossos *standards* começam a mudar também ao longo do tempo.

O conjunto dos **efeitos relativos aos afetos**, que podem ser conscientes ou inconscientes, pode ser dividido em dois tipos: os relativos aos estados emocionais, que são normalmente desencadeados por pessoas, objetos ou eventos; e os relativos ao estado de humor, com menos intensidade que as emoções, que generalizam os estados de sentimentos.

⁵ Por exemplo, situações que são apresentadas nos noticiários, a quantidade de cobertura que os media lhes dão, afeta a avaliação que fazemos dessas mesmas situações.

Ao assistir representações de emoções nos media, as pessoas adquirem mais informação de como essas emoções são expressas o que pode ter consequências na vida social dessas mesmas pessoas. Ao adquirirem uma maior informação acerca das emoções, essas pessoas tornam-se mais aptas a conseguir ler e controlar essas mesmas emoções no seu dia-a-dia. Por outro lado, os media também podem desencadear diretamente emoções em nós, por exemplo reações de medo ou de hostilidade.

As pessoas podem expor-se propositadamente a este tipo de conteúdos específicos com o intuito de desencadear nelas próprias certas emoções, no entanto, com a exposição repetida a um conteúdo específico que lhes causa um certo tipo de emoções, com o tempo vai perdendo o seu efeito. O reforço das emoções nos media pode ter alguma consequência negativa na medida em que, quando uma pessoa é exposta a um conteúdo que envolva por exemplo violência, começa a habituar-se e com o tempo vai perdendo a sensibilidade para com o sofrimento das vitimas na vida real.

Como último elemento do conjunto dos seis principais efeitos dos media temos os **efeitos comportamentais**. Um efeito comportamental influenciado pelos media é aquele em que as pessoas podem ser observadas a fazer algo em resposta a uma mensagem dos media (Potter,2013). Os media usam comportamentos que são tão automáticos e habituais que não temos memória de os executar (Potter, 2013). A maneira como adquirimos estes efeitos pode ser através de duas formas diferentes, através de um processo cognitivo, em que aprendemos uma sequência de comportamentos através da visualização de como os outros à nossa volta se comportam; ou pode ser através de um processo de prática comportamental, que requer a realização do comportamento real em ordem de o aprender.

Ao adquirirmos comportamentos pelos media, o seu desencadeamento pode ter resultados positivos ou negativos. Podem criar “modas” ao percebermos através da internet quais os sítios mais frequentados por exemplo, desencadeando um comportamento de exposição. É possível também que crie comportamentos imitados, o que pode ser positivo na medida em que pode criar movimentos que sejam benéficos para a sociedade, ou pode não ser tao benéfico para alguns públicos, especialmente as crianças, que pode levar a que estas imitem comportamentos que vêm da televisão por exemplo, que não são adequados para elas.

Segundo Potter, existem sete fatores que conseguem explicar 30% da alteração de comportamentos face às mensagens transmitidas pela televisão,

que são as motivações ritualísticas, o uso da internet, a disponibilidade da audiência, o custo dos serviços de multicanais, a idade, as motivações instrumentais e o género. Estes, juntamente com outros fatores que tenham a ver com a vida da própria pessoa, como a sua cultura, género, personalidade, etc., conseguem fazer com que a pessoa altere os seus comportamentos face aquilo que lhe é transmitido.

Como se pode verificar os media não atuam sozinhos, existem diversos fatores que combinados com os media conseguem criar em nós efeitos que nos podem ser benéficos ou não, cabe-nos a nós reconhecer quais essas influências e necessidades e trabalhar em prol de um melhor entendimento de todos os fatores a fim de sermos nós a controlar as nossas próprias vidas em vez de nos tornarmos dependentes dos media, e retirarmos daí tudo o que nos for mais vantajoso.

Tal como foi referido anteriormente, vivemos numa cultura saturada de informação e as mensagens estão em todo o lado quer nos apercebamos disso ou não. Estamos constantemente ligados e a cada ano que passa os media são mais agressivos na forma como captam a nossa atenção (Potter, 2013). O desafio agora reside em filtrarmos aquilo a que nos expomos e aquilo que nos chega com o objetivo de fazermos as melhores escolhas em proveito de nós próprios.

Segundo Potter (2013) o estado em que nos encontramos quando nos deparamos com a maior parte das mensagens, é chamado de “piloto automático”. Este processo é caracterizado pela automaticidade com que avaliamos a informação que nos chega de uma forma mais rápida e eficiente, de forma que não gastemos tanto esforço mental, uma vez que a automaticidade é um estado em que as nossas mentes operam sem nenhum esforço consciente (Potter, 2013). Este estado de automatia tanto nos pode trazer vantagens como desvantagens, se por um lado nos ajuda a passar por muitas decisões sem que tenhamos de fazer muito esforço, por outro pode levar à tomada de más decisões devido a uma desatenção e ao desvalorizar das mensagens causado pelo crescente número de mensagens a que nos expomos. Um bom exemplo de desvalorização das mensagens devido à quantidade é quando nos expomos a vários media, quando estamos a ver televisão, navegar na internet e a ouvir musica ao mesmo tempo por exemplo, ao dividirmos a nossa atenção por cada um deles, não prestamos a atenção necessária a cada um e consequentemente o valor das mensagens que recebemos torna-se mais insignificante. Quando não estamos a prestar

atenção conscientemente e a avaliar cuidadosamente a nossa exposição aos media, os media de massas reforçam continuamente certos padrões de comportamentos de exposição ate que estes se tornem hábitos automáticos (Potter, 2013). Quando permitimos que os outros dominem a programação nas nossas mentes, quando as nossas mentes correm em piloto automático, acabamos por nos comportar de forma a alcançar os objetivos definidos pelos programadores em vez de nos comportarmos em prol da nossa própria felicidade (Potter, 2013).

É aqui que a literacia mediática faz a diferença, com ela somos capazes de controlar aquilo a que nos expomos, fazendo a diferenciação entre os bons e os maus produtos que a indústria nos oferece, com o objetivo de fazermos as escolhas que mais nos beneficiem.

Uma vez que a literacia trata-se de um processo, vamos desenvolvendo-a à medida que vamos fortalecendo em nós próprios as capacidades necessárias. Esse desenvolvimento é representado por Potter (2013) em diferentes estágios. A nossa posição num desses estágios não é estática, pelo contrário pode oscilar e depende de fatores como o tipo de media que usamos, a mensagem ou os nossos motivos de exposição. Isto começa desde o nosso primeiro ano de vida em que começamos a adquirir competências fundamentais que nos permitem tomar conhecimento daquilo que nos rodeia em termos dos outros, de expressões, formas, cores, etc. Nos dois anos seguintes começamos também a tomar conhecimento da linguagem, e começamos a formar os nossos próprios discursos e a atribuir-lhes significados, ainda que triviais. Na fase seguinte, que ocorre entre o 3 e os 5 anos, começamos a adquirir capacidades de compreensão de narrativas e a partir dos 5 aos 9 anos desenvolvemos a capacidade de ceticismo que nos permite começar a diferenciar os nossos gostos em termos de programação televisiva. Estas são as quatro fases que envolvem a infância. A partir daqui começamos a desenvolver mais intensivamente a nossa fase do ceticismo o que nos permite gerar um maior interesse em determinados tópicos e a partir daí procurar mais informação sobre eles. Devido ao fato de esta ser uma fase suficientemente funcional, algumas pessoas não sentem necessidade de aumentar a sua literacia e ficam-se por este estágio. A fase seguinte corresponde à exploração experimental, nesta fase, ao contrário da anterior, as pessoas sentem mais necessidade de obter informação sobre coisas que ainda não conhecem, e por isso desenvolvem interesse numa gama de tópicos, mais abrangente. Na seguinte etapa, a apreciação crítica, as pessoas desenvolvem um entendimento muito mais detalhado sobre diversas áreas

de conhecimento e tornam-se capazes de distinguir os pontos fortes e fracos nas mensagens tornando-os mais meticolosos na procura dos melhores conteúdos mediáticos. Por último a fase da responsabilidade social, esta fase é caracterizada pelas pessoas que já possuem uma posição moral em relação aos conteúdos dos media e que têm a noção de que um individuo pode tomar algumas ações para ter um impacto construtivo na sociedade (Potter, 2013).

Como foi antes referenciado, nem sempre nos apercebemos das mensagens a que estamos expostos. Potter (2013) distingue 4 formas diferentes de exposição aos meios de comunicação que variam em termos de qualidade de atenção. São eles o estado automático; estado de atenção; estado de transporte; e o estado autorreflexivo. Em primeiro lugar para que qualquer um destes estados possa ocorrer torna-se necessário que haja algum tipo de atenção, que por sua vez só poderá existir quando combinadas três formas de exposição possíveis: fisicamente, perceptualmente e psicologicamente. Só quando nos encontramos expostos através destas três formas nos poderemos encontrar num estado de atenção relativamente a uma mensagem dos media. No estado automático (também chamado de “piloto automático”) a atenção que prestamos às mensagens que nos chegam acontece de forma inconsciente, apesar de nos encontrarmos no mesmo ambiente que o medium transmissor, não nos encontramos conscientemente atentos, o que não impede que as mensagens transmitidas sejam processadas por nós de uma forma inconsciente; já o estado de atenção caracteriza-se por, pelo contrário, encontrarmo-nos conscientemente atentos áquilo a que nos expomos, atenção esta que varia apenas consoante as capacidades mentais de cada individuo depositadas sobre esse mesmo elemento a que se encontra exposto; já no estado de transporte, apesar de também se caracterizar pela atenção consciente, diferencia-se do estado de atenção no sentido em que, mais do que simplesmente prestar atenção à mensagem exposta, o indivíduo envolve-se com a mesma, chegando mesmo a perder o controlo do próprio mundo social do qual faz parte; por último, o estado autorreflexivo é talvez o estado de atenção ideal pois caracteriza-se pela consciência não só da atenção que presta, como da mensagem em si e do mundo social que o rodeia. Ao contrário de todos os outros, este último estado de atenção, o autorreflexivo, implica que o individuo apesar de ter uma grande envolvência cognitiva com a mensagem em si, tenha também consciência de si próprio ao mesmo tempo que processa o conteúdo da mensagem exposta. (Potter, 2013)

Uma vez que o público-alvo desta investigação são as crianças, importa aqui focar a atenção sobre elas e como a literacia mediática as pode ajudar.

Um dos hábitos mais apontados, por autores como James Potter e Elisabeth Gerin, como hábitos favoráveis à transmissão de literacia mediática às crianças é o de ver televisão em conjunto com os adultos, acompanhando-as nesta atividade, mas sempre com algum ceticismo perante os fatos que lhes são transmitidos. Desta forma as crianças criarão hábitos similares e começarão também elas a analisar o conteúdo, questionar os factos e a pôr em causa aquilo que lhes é apresentado, impulsionando-as a procurarem mais informação e a instruírem-se melhor sobre um determinado assunto ao invés de aceitarem cegamente tudo o que lhes é transmitido de forma descontrolada pelos media.

Sendo assim, uma forma segura de educar as crianças para um melhor entendimento das mensagens que os media transmitem, será explicando todo o conteúdo que é transmitido. Em situações em que não se consegue controlar as mensagens a que se está exposto e as crianças ficam expostas a conteúdo que não é dirigido às mesmas, estas podem interpreta-lo mal devido à sua tenra idade e pouca experiência de vida e por isso importa que seja explicado por um adulto, em vez de o evitar, de modo a fazer-las entender da melhor forma o contexto da mensagem e conseguirem distinguir o correto do errado. Desta forma as crianças compreenderão melhor o significado das mensagens e não terão tanta propensão para imitar ou seguir certas tendências, reduzindo assim comportamentos de risco (Potter, 2013).

Potter afirma que existem dois tipos de conteúdos com os quais é necessário haver um especial cuidado quando expostos perante crianças. Estes conteúdos referem-se à publicidade de comida, que pode ser prejudicial na medida em que pode ser um fator influenciador no ganho de peso da criança; e a internet. Esta última, uma vez que se trata de um meio quase infindável de mensagens incontroláveis, que pode ser muito benéfico porém também pode trazer muitos perigos, é importante que haja uma monitorização do mesmo por forma a controlar aquilo a que as crianças estão expostas neste meio, controlando horários e conteúdos, não só para protegê-las de possíveis perigos mas também de um possível vício.

A educação para os media tornar-se-á mais eficaz quando pais, professores, profissionais dos media e educadores, todos eles, reconhecerem que têm um papel a desempenhar no desenvolvimento de uma maior consciência crítica entre ouvintes, espetadores e leitores. Uma maior integração dos sistemas educativo e de comunicação seria sem dúvida um passo importante no sentido de uma educação mais eficaz. (Declaração de Grünwald sobre Educação para os Media, 1982)

1.4. *Novas perspectivas de análise sobre os novos media*

A convergência entre meios de comunicação traz novas possibilidades de participação ativa entre público e programadores. Atualmente o público é cada vez mais encarado de forma diferente, isto é por exemplo, com o crescimento dos canais televisivos pode-se notar uma maior preocupação em chegar a vários nichos de público com diferentes interesses.

“Um meio não é só tecnologia aplicada para transmitir certos conteúdos simbólicos ou para ligar os participantes em qualquer troca. Também envolve relações sociais que interagem com características da nova tecnologia.” (McQuail, 2003)

McQuail (2003) afirma que um dos aspetos mais fundamentais desta era da tecnologia da informação será a digitalização, que permite reduzir todos os livros a um código binário e partilhar do mesmo processo de produção, distribuição, receção e relação. Voltando a referir o tópico do livro como meio de comunicação, o livro digitalizado a que McQuail se refere, assim como todos os outros novos media eletrónicos, podem ser vistos mais como uma adição às possibilidades já existentes do que como a sua substituição. Estes novos media correspondem sobretudo a meios de comunicação de massas, por serem largamente difundidos e por, em princípio, estarem disponíveis para todos comunicarem e serem tão livres quanto os outros. (McQuail, 2003).

O aparecimento da internet como meio de comunicação é relativamente recente. Este é talvez um dos principais novos media. Como já foi referido antes, uma das suas principais características é a convergência, ou seja, a complementaridade entre diferentes meios, possibilitando a interatividade entre conteúdos e consumidores. A internet integra uma imensidade de tipos de conteúdos diferentes que, antes dela, possuíam os seus próprios canais de distribuição, tais como a rádio, filmes e televisão. McQuail (2003) na sequência de Livingstone (1999) afirma que o que distingue a internet dos restantes meios é a combinação da interatividade com características que eram inovação para a comunicação de massas - uma

gama ilimitada de conteúdos, a dimensão da audiência atingida e a natureza global da comunicação.

Mais ainda, já não é possível caracterizar a direção dominante numa indústria mediática. A ideia de que a mesma atua numa só direção parece já não fazer tanto sentido hoje em dia, uma vez que o atual desenvolvimento das tecnologias tem vindo a ampliar uma relação no sentido oposto. Hoje em dia o próprio público participa na organização da programação dos próprios canais, por meio das redes sociais por exemplo, como se pode verificar no exemplo referido anteriormente, o canal SIC K que dinamiza bastante na rede social *Facebook*, procurando saber as opiniões, gostos e preferências do seu público, o que por sua vez lhes permite criar uma maior proximidade entre canal e audiência.

Conclusão

Os novos meios de comunicação, sendo considerados versões melhoradas dos meios de comunicação mais antigos, trazem consigo diversas vantagens tais como o aumento da transparência dos poderes instituídos e o incremento da liberdade de expressão. (Rodrigues, 1998) Contudo a assimilação destes novos meios não é tão fácil quanto parece, Rodrigues (1998) aponta a visão de alguns críticos em relação aos novos meios de comunicação que defendem que estes vem trazer alterações em relação às modalidades de perceção do mundo natural, do mundo das relações sociais e do mundo subjetivo, o que por sua vez provoca alguma resistência por parte de gerações mais velhas em relação à inovação uma vez que esta vem pôr em causa a sua experiência tradicional e necessitam de tempo para se adaptarem à nova experiência. É por esta razão que as crianças desta geração tecnológica (anos 90 em diante) possuem vantagem sobre os adultos, no que toca à compreensão e manuseamento das novas tecnologias. Elas nasceram com os novos meios de comunicação, não conheceram o mundo sem a característica da globalização, desprovido de fronteiras geográficas. Esta nova geração de crianças, a par da nova geração de tecnologia, possui acesso fácil a qualquer tipo de informação sem que seja necessário um grande esforço para a adquirir. Para além disto o fator da convergência que vem ampliar o nível de informação e a velocidade a que ela nos chega, uma vez que hoje em dia é possível ter acesso em tempo real a várias ferramentas num só meio de comunicação. Porém nem tudo são benefícios, e o acesso fácil à informação e a vulgarização da utilização de mais do que um meio de comunicação ao

mesmo tempo traz também malefícios como a carência de atenção necessária para prestar a cada um dos meios de comunicação que nos rodeiam, e principalmente a enorme quantidade de informação que nos chega e que necessita de ser filtrada. É necessário desenvolver-se uma forte literacia mediática, principalmente nos grupos mais desfavorecidos como é o caso das crianças, de maneira a que se saiba filtrar e compreender melhor os conteúdos que nos são benéficos e os que não são, tirando o melhor proveito para cada um.

2. Da ilustração do livro à animação televisiva para crianças

Introdução

Nos últimos 40 anos, não só o número de horas de programação infantil tem aumentado em todos os canais generalistas portugueses⁶, como também o número de canais televisivos por cabo, especialmente dirigidos ao público infantojuvenil, tem vindo a aumentar (Lopes & Monteiro & Silva, 2014). Estes canais possuem uma programação variada na sua maioria, sendo que cada um deles se destina a uma faixa etária em específico, o que permite que na sua totalidade a televisão consiga dar resposta às necessidades de quase todas as idades, incluindo as mais juvenis como é o caso de canais como o BabyTv ou o JimJam que possuem programação destinada desde a bebés até a crianças em idade pré-escolar.

No entanto, para que se possa falar sobre animação, é essencial que se comece por falar da ilustração, sendo ela a base deste género de programação. A ilustração é uma forma de representação gráfica que pode variar no seu género, indo desde o desenho, a pintura, colagem ou fotografia, e que tem como principal objetivo acompanhar, explicar, interpretar e acrescentar informação, ou, por outro lado, simplesmente transmitir uma mensagem sem a necessidade de utilizar palavras.

2.1. Uma abordagem ao desenvolvimento do livro e televisão

O apogeu das técnicas de reprodução manual foi atingido na Idade Média, período em que nos conventos e mosteiros, monges copistas produziram em grande número **livros** manuscritos ou códices. Por esta época foi a impressão “reinventada” na Europa e, encontrando condições económicas, culturais e tecnológicas favoráveis, instalou-se definitivamente entre nós. (Peixeiro, 2009)

⁶ RTP1, RTP2, SIC e TVI

Horácio Peixeiro, mestre em História da Arte pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da UNL, professor coordenador aposentado do Instituto Politécnico de Tomar e um aficionado na matéria sobre tudo o que concerne ao livro, transmitiu durante o simpósio de Artes Gráficas no ano de 2000 no Instituto Politécnico de Tomar, por breves palavras, uma sumária história da forma do livro mas que no entanto o descreve tão bem:

“O livro é o objeto de civilização com uma presença mais forte, seja sob que forma for, no decorrer da nossa civilização. O seu tempo começou muito cedo. Isidoro de Sevilha, na sequência de Plínio, afirma que o nome do livro deriva da casca da árvore com que os antigos confeccionavam os rolos, mais tarde em suporte de papiro. Depois, já o sabemos, vem o pergaminho e, com ele, o códice, forma do livro que hoje conhecemos, paradigma do livro impresso, escrita artificial em papel, descoberta fundamental que Gutenberg levou a bom termo em meados do século XV. É este livro que, apesar de tudo, insiste em permanecer nos dias de hoje.” (Peixeiro, Artec, Tomar, Abril de 2000)

Horácio Peixeiro apresenta uma definição do livro, durante o Simpósio de Artes Gráficas do ano de 2006, não só como um veículo transmissor de texto, mas também como uma fonte de conhecimento para entender os sistemas produtivos, os avanços tecnológicos, as correntes artísticas e a sociedade na qual ele foi gerado. Hoje em dia vivemos na era da informação e do conhecimento e percebemos melhor que a história da escrita e do livro é um instrumento fundamental para entender o mundo e os homens que foram edificando as sociedades com base na comunicação e nos saberes.

O livro em si não se reduz ao suporte que lhe dá consistência física e permite a sua forma. Para lá do texto e de toda a informação relativa ao seu suporte, tinta, arquitetura, lógica do desenho da letra, forma de escrita, processo de informação, sistema de ilustração, marcas de utilização e de posse, etc., a sua essência permanece na matéria e forma, ou seja, no seu suporte, de tal modo que nenhum meio eletrónico o pode substituir. (Peixeiro, 2006)

Para apoiar esta significação, a definição de Miriam Reis (2010) que também se refere ao livro como volume físico transportável, composto por capa e páginas de papel, que contém textos e imagens; um poderoso objeto que vive e convive diariamente connosco desde há séculos e que é parte

integrante e atuante na construção da nossa personalidade despertando diferentes emoções e instalando-se nas nossas recordações e memórias.

Na dissertação *Um Livro Vivo: transposição para a web do livro para crianças Histórias de pretos e de brancos*, de Miriam Reis, a autora define o livro através de várias definições presentes no Boletim cultural, o livro o leitor a leitura editado pela Fundação Calouste Gulbenkian em Março de 1986, e que lhe permitem tirar conclusões acerca das várias dimensões nas quais o livro pode ser definido, das quais se destaca: objeto de comunicação encantatória; objeto vivo quando usado; repositório de memória, conhecimento e informação; objeto de fantasia e transportador de cultura e imaginação.

Acerca da desmaterialização do livro provocada pela constante evolução das tecnologias e, conseqüentemente, dos meios de comunicação que fornecem novos instrumentos que aparentemente possuem características para substituir o livro impresso, como já foi referido anteriormente, o livro físico não é substituível pois a matéria e a forma fazem de tal forma parte da essência do mesmo que as possibilidades de leitura que este objeto nos oferece tornam-se incomparáveis com as possibilidades oferecidas pelos meios eletrónicos.

A versão digital do livro impresso, o *e-book*, Horácio Peixeiro (2009) definiu-o como um suporte eletrónico de informação que se caracteriza pela sua desmaterialização, mas que, de forma ambígua, procura incorporar o conceito de objeto, visível e físico, associando o dispositivo para a leitura ao conteúdo intelectual veiculado por esse objeto. O dispositivo permite ler um texto no ecrã tentando reconstituir o conforto da leitura do livro impresso, acrescentando-lhe novas funcionalidades, sendo uma das mais notórias a capacidade de conter uma biblioteca inteira dentro de um simples objeto.

Ainda acerca deste assunto, e uma vez que o público-alvo deste estudo são também as crianças, Miriam Reis (2010) cita Natércia Rocha que afirma que “o futuro dos livros está nas mãos das crianças, no interesse que consiga despertar nelas perante a concorrência dos modernos meios audiovisuais que dão mais espetáculo e reclamam menos esforço”.

Passando agora a um dos “modernos meios audiovisuais” a que Natércia Rocha se refere, **a televisão**, que é considerada um meio clássico frio segundo McLuhan, estabeleceu ao longo da sua existência influências sobre sociedade que determinaram novos paradigmas sociais, trouxe consigo mudanças na cultura e nas formas de experiência social, tornando-se num dos

meios de comunicação mais influentes que integra a nossa sociedade na atualidade.

A sua história começa quando em 1939, a *Radio Corporation of America* (RCA) exibiu o primeiro protótipo de um televisor, o aparelho dispunha de um pequeno ecrã a preto e branco por onde perpassavam imagens titubeantes. (Pereira, 2011). Relativamente a Portugal, a televisão surge no dia 15 de Dezembro de 1955, por iniciativa do governo foi fundada a televisão pública e estatal portuguesa denominada de RTP - Rádio e Televisão de Portugal, cuja primeira emissão foi para o ar apenas no ano seguinte, no dia 4 de Setembro de 1956, ainda que a título experimental, os primeiros testes foram feitos a partir da Feira Popular de Lisboa (Moutinho, 2011). No ano de 1992 foi consumada uma alteração à lei da televisão que deu origem a dois novos canais televisivos em Portugal. A 6 de Outubro de 1992 surgiu a SIC⁷ e no ano seguinte, a 20 de Fevereiro de 1993, surgiu a TVI⁸. Sucessivamente, o crescimento de canais de televisão generalistas e temáticos propagados via satélite deram origem, inicialmente à televisão por antena parabólica, e mais tarde à televisão por cabo, aumentando as hipóteses de escolha do espectador relativamente à oferta disponibilizada e aos conteúdos apresentados, revolucionando a lógica dos serviços públicos de televisão. (Pereira, 2011)

António Lima, na sua dissertação de mestrado SIC K: uma marca que faz a diferença (2011), define a televisão a partir de perspetivas opostas, por um lado como uma ferramenta de democratização, de desenvolvimento pessoal e um instrumento cultural, benéfico para alguns, por outro lado, um instrumento nefasto de manipulação e de destruição dos elos sociais ou, ainda, para outros, como uma arma ao serviço da mundialização.

Ainda segundo uma mesma perspetiva, Mário João Castro, na sua dissertação de mestrado SIC K, um canal para crianças com valores (2011), refere Louise Lage, Professora Doutorada em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul em 2004, que dá uma definição de televisão como “um meio muito completo: integra a imagem, som scripto e movimento. É um meio audiovisual por excelência. É um meio que concentra à volta do pequeno ecrã um grande número de pessoas, e que do ponto de vista publicitário facilita a rapidez de difusão das mensagens publicitárias. As emissões, via satélite e por cabo, fazem da televisão um fenómeno de internacionalização e de globalização. A

⁷ SIC - Sociedade Independente de Comunicação

⁸ TVI - Televisão Independente

televisão faz parte da vida das pessoas em todos os países, sendo um objeto de estimação, com o seu lugar próprio, condicionando as rotinas e a vida quotidiana das pessoas. Na atualidade, encontra-se, muitas vezes, controlada e ao serviço de grandes grupos económicos e políticos, cabendo à publicidade uma parcela considerável desse monopólio.”

A televisão constitui um fenómeno social na medida em que a sua existência é um dos fatores mais influentes no que diz respeito a alterações dentro da sociedade, sobretudo relativamente ao modo de vida, hábitos e maneiras de pensar e agir. Liliane Lurçat (1998) defende que o papel da televisão não pode ser reduzido ao de simples meio de comunicação, uma vez que esta é capaz de interferir no dia-a-dia de inúmeras pessoas, por vezes, provocando efeitos a diversos níveis, como será falado mais à frente, sem que as mesmas se deem se quer conta disso.

No entanto, Liliane Lurçat (1998) acrescenta também que não podemos responsabilizar a televisão por todas as mudanças sociais, uma vez que as causas podem ser variadas, a televisão constitui apenas um dos meios responsáveis que, juntamente com outros fatores como mudanças económicas e políticas, mudanças na organização da escola e do trabalho ou o desenvolvimento dos tempos livres por exemplo, podem provocar efeitos nocivos sobre as pessoas. A perceção negativa dos media está ligada especialmente à tendência para se ligar a sua programação sobre o crime, sexo e violência ao aparente aumento de desordem social. (McQuail, 2003)

Contudo, nesta era prolífera das tecnologias da informação e comunicação a televisão é ainda o médium por excelência, ocupando o papel principal no seio da sociedade no que diz respeito ao entretenimento e em especial à informação, permitindo globalizar e potencializar a conceção de comunicação e cultura. (Moutinho, 2011)

É de se notar que existe uma cada vez maior preocupação em desenvolver estudos relativos aos efeitos provocados pelos media, nomeadamente sobre públicos especiais como são as crianças, alvo desta investigação, uma vez que devido às capacidades mais reduzidas e à menor experiência de vida, estas tornam-se um grupo mais suscetível de sofrer influência por parte dos meios de comunicação que podem afetar o seu desenvolvimento. No entanto torna-se necessário compreender que, apesar dos riscos, a televisão também pode trazer benefícios, quando controlada a sua exposição. É fundamental por isso, desenvolver em relação à televisão e tendo em conta a vulnerabilidade das crianças uma educação de modo a reduzir os efeitos nefastos da sua exposição (Lima, 2011).

2.2. Abordagem à questão da ilustração: a ilustração no livro

Sendo a ilustração, a base da animação torna-se necessário em primeiro lugar clarificar este conceito tendo em conta a temática deste trabalho relacionada com as crianças, a ilustração direcionada às crianças.

A ilustração pode ser usada com dois tipos de cariz. O Informal, onde é utilizada com o objetivo de acompanhar, explicar, acrescentar informação ou sintetizar, e o ornamental, em que serve apenas como forma de decorar um texto (Gordinho, 2009), porém pode também ser usada sem que se faça acompanhar de qualquer texto, como é o caso dos “livros mudos”.

A ilustração é uma forma de transmissão de mensagens que ultrapassa qualquer barreira linguística na medida em que não necessita de um código abstrato de leitura (Gordinho, 2009) uma vez que é constituída por elementos visuais como o ponto, a linha, cor, textura, forma ou volume.

Contudo a ilustração não teve sempre a mesma notoriedade. Ao longo dos anos foi ganhando uma maior consideração tendo sido a partir do séc. XIX que surgiu a profissão de ilustrador, por Randolph Caldecott, considerado o pai do livro infantil ilustrado moderno. (Salisbury, M., & Styles, M., 2012) A ilustração é um reflexo de determinados fatores como a cultura ou a época em que é realizada e, sendo assim, a história da literatura infantil (ilustrada) permite-nos compreender as diferentes formas de como era construída a infância ao longo de períodos diferentes. A invenção da imprensa no séc. XV veio permitir um aumento dos livros o que por sua vez permitiu que mais pessoas tivessem acesso aos mesmos, uma vez que começavam a ser produzidos em massa deixavam de ser apenas um objeto caracterizador das classes sociais mais altas.

No que se refere ao livro como o conhecemos hoje, impresso com tipografia e imagem, é considerado como o primeiro exemplar de um livro para crianças o *Comenius' Orbis Sensualium Pictus* (*The visible world*) (Fig.1) publicado em Nurembergue no ano de 1658. Durante o começo do aparecimento do livro ilustrado impresso, a relação entre imagens e palavras era em grande parte decorativa, tendo vindo a ganhar mais tarde uma relação



Figura 1 - Página do livro *Comenius' Orbis Sensualium Pictus* (1658).

Fonte:http://epa.oszk.hu/00800/00886/00005/bulletin2005_09.htm

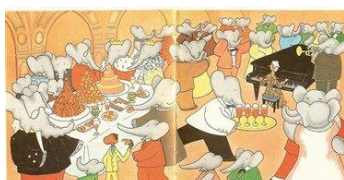


Figura 2 - Ilustração do livro de *Babar* (1931).

Fonte:http://www.maisons-champagne.com/bonal/pages/pop_up/babar.htm

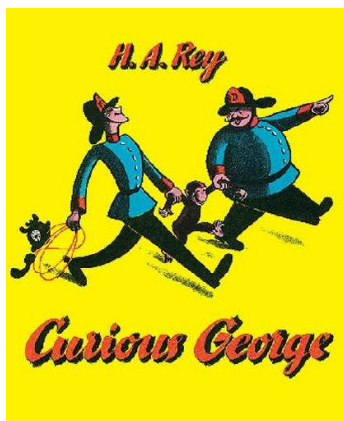


Figura 3 - Livro *Curious George* (1941)
 Fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_\(book\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_(book))



Figura 4 - Série *Curious George* (2006)
 Fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_\(TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_(TV_series))



Figura 5 - Ilustração do livro *Where the wild things are* (1963),

Fonte: <http://www.leforumbleu.net/message.php?id=219369&page=&fredblog=>

mais simbólica, para além do surgimento da cor com o aparecimento do princípio da litografia.

É considerada a idade de ouro do livro infantil ilustrado o período de tempo decorrido entre a segunda metade do século XIX e o início do século XX, uma época onde se verificava uma aproximação da evolução das tecnologias de impressão, uma mudança de atitudes perante a infância assim como também o surgimento de uma série de novos artistas promissores (Salisbury, M., & Styles, M., 2012). Foi por esta altura que apareceram personagens tão marcantes que se mantiveram geração após geração até aos dias de hoje, como é o caso de *Babar* (Fig.2) por Condé Nast ou *Curious George* (Fig.3) criado por Margaret e H.A. Rey. Estes são exemplos de personagens infantis cujo sucesso foi tão significativo que, anos mais tarde, migraram da ilustração para a animação, tendo sido criados programas televisivos infantojuvenis baseados nas obras das quais estes personagens fazem parte e que ainda hoje se encontram em exibição.

Já na década de 50 verificou-se uma nova mudança significativa no universo do livro ilustrado, quando o *design* gráfico se começou a aproximar à ilustração. O resultado desta fusão foi uma abordagem mais unificada em relação ao conceito, a imagem e tipografia (Salisbury, M., & Styles, M., 2012).

Por sua vez na década de 60 verificou-se uma forma de expressão cada vez mais pessoal, tendo sido nesta época que se revelou o ilustrador Maurice Sendak com a obra *Where the wild things are* (Harper & Row, 1963) (Fig.5), que trata acerca da relação entre crianças e adultos, envolvendo diversos sentimentos os quais são retratados através da cor, forma e composição. Esta obra teve um grande impacto devido à ousadia do ilustrador em quebrar regras de ilustração que até ali eram usadas, de maneira a transmitir a sua história de uma forma mais poderosa.

A consciência do livro ilustrado como uma forma de arte é cada vez maior o que os torna simultaneamente objetos de arte e leitura que permitem às crianças não só tomar contacto com culturas e dali retirar determinados valores, como também permite aos adultos tomar contacto com a infância.

"Our view is that in this increasingly visual world it is essential that children learn the skills of looking, appreciating and interpreting visual material, including its design. (...) Learning to look and see through drawing promotes and nurtures vital visual literacy skills" (Salisbury, M., & Styles, M., 2012). Traduzindo "Neste mundo cada vez mais visual, é essencial que as crianças aprendam as habilidades de olhar, apreciar e interpretar material

visual, incluindo a sua concepção. (...) Aprender a olhar e ver através do desenho promove e estimula habilidades vitais de alfabetização visual.” (Salisbury, M., & Styles, M., 2012).

O ilustrador é aquele que comunica, produz imagens com o objetivo de clarificar ideias, resolver problemas, interpretar, amplificar e enriquecer palavras, contar histórias, transmitir ideias ou sentimentos (Wigan, 2007). Todavia, independentemente da mensagem que o ilustrador pretende transmitir, o leitor tirará as suas próprias conclusões, que podem ou não coincidir com a mensagem original, derivando de fatores variados como o contexto cultural ou os valores incutidos no próprio indivíduo.

2.3. Abordagens às linguagens de animação televisiva

A animação ligada ao meio televisivo é uma forma de “magia do movimento”, cujas origens são já muito antigas. Esta, como uma imagem simbólica, não explica apenas a origem do Homem, mas também a fonte de criatividade do mesmo. (Lord, P. & Sibley, B., 1999). Neste sentido, considera-se que a animação em geral e a animação televisiva dirigida aos públicos infanto-juvenis pode promover e desenvolver as manifestações de ludicidade das crianças (Lopes, 2008).

Assim sendo, importa esclarecer o conceito de ludicidade que não se confina ao lúdico que alude às manifestações de jogar e jogo, com os quais, geralmente, é confundida. A autora Conceição Lopes em (1998), no âmbito da sua tese de doutoramento, em Ciências e Tecnologias da Comunicação, enfrentando, entre outros, este problema de indistinção concetual, criou, a partir do conceito de consequencialidade da comunicação de Sigman e Cronen, o conceito de ludicidade e afirma “a palavra ludicidade alude à condição do humano e, também, à diversidade das suas manifestações, nomeadamente, ao brincar, brinquedo, jogar, jogo, recrear, lazer, festa, decorrendo de cada uma destas manifestações, distintos efeitos no comportamento, na atitude, nas crenças”. Segundo, ainda a referida autora, a ludicidade possui três dimensões de análise que ajudam à compreensão deste fenómeno humano e que, para isso, necessitam de ser analisadas como um todo, caso contrário, separadamente, distanciam-se do conceito inicial que se pretende analisar. As três dimensões são: a dimensão do ser do Humano, que indica que a ludicidade é uma condição do ser humano; a dimensão das suas manifestações, as formas como a ludicidade se manifesta

em consequência da sua existência; e a dimensão dos seus efeitos, que corresponde ao conjunto dos diferentes comportamentos da ludicidade, que surgem das diferentes e diversas manifestações.

Relativamente às manifestações brincar e jogar, estas possuem significados distintos. Enquanto o brincar se circunscreve como uma manifestação cujas regras da interação são construídas durante o processo da brincadeira, o jogar remete para uma distinta manifestação em que as regras da interação estão pré-definidas, onde os protagonistas interagem consoante a aceitação prévia dessas mesmas regras incorporadas, no jogo onde há vencedores e perdedores. Quanto à noção de brinquedo pode estar ligada quer ao objeto quer à ação de brincar pela qual se constrói esse artefacto. Continuando a seguir o pensamento da mesma autora Conceição Lopes o brinquedo é um “objeto feito para o divertimento de crianças e, ainda, a própria brincadeira”. Relativamente ao conceito de recrear, ainda segundo a mesma autora atribui-se às noções de “alegrar, causar prazer, satisfazer, aliviar o trabalho a meio de alguma distração ou divertimento, folgar, distrair-se e brincar”, para além disto o termo recreio está ligado a este conceito, na medida em que reforça os seus significados. Por último, a noção de lazer, definida por Lopes como “ócio, criativo, alude ao tempo disponível para se poder fazer qualquer coisa, descanso, repouso em proveito próprio” está também relacionado, tal como o conceito de recrear, brincar e jogar à experiência de prazer. (Lopes, 1998; 2004; 2008).

A ludicidade é a forma privilegiada da comunicação das crianças e a televisão potencia-a. E, independentemente da idade, género, linguagem, cultura ou sociedade, sendo uma das razões pelo qual se comunica e aprende com o intuito de se divertir. É através desta forma distinta de interação social, a ludicidade, que as crianças acedem ao mundo que lhes escapa e que dele se apropriam transformando-o e reinventando-o, fazendo-o seu, E, o sucesso das séries de animação televisiva, junto dos públicos infantojuvenil decorre do facto dos seus autores, realizadores, produtores investirem, no seu trabalho, a dimensão de ludicidade (Lopes, 2004; 2008).

No caso dos media e em particular da programação infanto-juvenil, tal como foi referido anteriormente no capítulo dos efeitos mediáticos, acerca da influência da exposição das crianças aos media, importa destacar a responsabilidade dos media, na seleção dos programas, bem como a responsabilidade dos conteúdos criados pelos *designers* e outros criativos, e mais ainda, da responsabilidade das famílias, sobretudo dos adultos significantes das crianças que co-participem desses tempos de exposição

comentando a influência e os potenciais efeitos gerados pelos meios de comunicação em uso.

A ludicidade é um importante estímulo de motivação autointrínseca de aprendizagem do mundo e da existência concreta da criança nos seus mundos de experiência e de vida. As manifestações de brincar, jogar ou recrear lazer que os conteúdos de programas de animação televisiva potencializam podem favorecer e ativar, adquirir e reforçar a literacia, pelo uso do pensamento, da concentração e do desenvolvimento pessoal, social e cultural. Através da ludicidade televisiva a criança pode ir descobrindo o mundo, reafirmando o que sabe e descobrindo o que não sabe, mas quer saber, aprendendo a expressar sentimentos, a melhorar o convívio com os outros, a respeitar regras, o que contribui não só para a estimulação da sua comunicação, ludicidade, criatividade fundamentais na construção da sua identidade.

2.3.1. Animação televisiva

"Animation dates back to the birth of cinema and comes in many forms, using many techniques including cut-out, stop-motion, silhouettes, models and puppets, pixilation, clay or claymation, 2D,3D, digital, drawn directly on to film, painting on glass, pin screen and sand animation, and webtoons." (Wigan, 2008). Traduzindo "A animação nasceu pela mesma altura que o cinema e surge de diversas formas, utilizando diferentes técnicas incluindo cut-out, stop-motion, silhuetas, modelos e fantoches, pixilation, claymation, 2D, 3D, digital, desenhada tradicionalmente, pintada em vidro, pin screen e animação com areia, e webtoons." (Wigan, 2008)

A animação é uma forma de "magia do movimento" cujas origens são já muito antigas e podem ser encontradas com variações em diferentes culturas. A animação, como uma imagem simbólica, não explica apenas a origem do Homem, mas também a fonte de criatividade do mesmo. (Lord, P. & Sibley, B.,1999) O desejo de animar é tão antigo como a própria arte. Há 35 mil anos atrás, os homens primitivos pintavam animais nas paredes das cavernas, desenhando-lhes por vezes múltiplos pares de pernas numa tentativa de criar a ilusão de movimento. Vem de cedo, portanto, a tentativa de capturar, por meio de imagens estáticas, a dinâmica da ação.

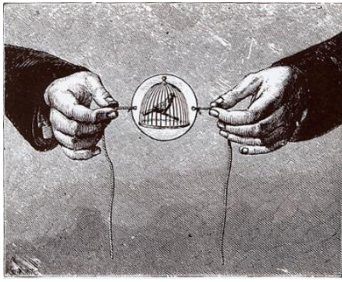


Figura 6 - Thaumatrope

Fonte: http://www.bekkahwalker.net/comt111a/websites_12/lee_dami_site/index.html



Figura 7 - Zoetrope.

Fonte: <http://courses.ncssm.edu/gallery/collections/toys/html/exhibit10.htm>



Figura 8 - Praxinoscope.

Fonte: http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html

Tanto quanto se sabe a primeira tentativa de projetar desenhos sobre uma parede terá sido feita em 1640 por Athanasius Kircher com o seu aparelho “*Magic Lantern*”. Kircher desenhava cada figura em diferentes pedaços de vidro os quais foram colocados posteriormente no aparelho e projetados numa parede, para mudar as projeções movia os pedaços de vidro com o manuseamento de cordas. A imagem projetada mostrava a cabeça de um homem a dormir e um rato que, quando o homem abria a boca, corria para dentro dela (Williams, 2009).

O poder da animação reside no facto de operar através de uma ilusão de ótica conhecida como *persistência da visão* descoberta em 1824 por Peter Mark Roget. O princípio desta ótica baseia-se no facto de que o olho humano retém uma imagem, por uma fração de segundos, de qualquer coisa que tenha acabado de ver. Se nesse curto espaço de tempo uma imagem for substituída por outra, ligeiramente diferente, então a ilusão de movimento é criada. O que realmente vemos, quando estamos a ver um filme por exemplo, não é de todo uma “imagem em movimento”, mas uma série de imagens paradas, 24 por cada segundo, que sucedem tão rapidamente que os nossos olhos são enganados. (Lord, P. & Sibley, B., 1999)

O princípio da *persistência da visão* deu origem ao aparecimento de vários aparelhos óticos, que Williams (2009) e Lord & Sibley (1999) descrevem nas suas obras, *The Animators Survival Kit* e *Cracking Animation: The Aardman Book of 3d Animation*, respetivamente. Seguidamente passam a ser enumerados:

O *Thaumatrope* (Fig.6), criado no ano de 1825, pelo Dr. John Ayrton Paris, consistia num disco de cartão com dois pedaços de corda presos em extremidades opostas. De um lado do cartão estava desenhada uma gaiola, e do outro um pássaro. Quando o cartão era girado de forma a torcer as cordas, ao soltá-lo e puxando as cordas, a força de tração fazia o círculo girar tão rapidamente que as duas imagens fundiam-se e dava a sensação de se ver o pássaro dentro da gaiola (Lord, P. & Sibley, B., 1999).

Mais tarde, em 1832, Joseph Plateau, um físico belga, inventou o *Phenakistiscope*. Dois discos montados sobre um eixo, o disco dianteiro tinha ranhuras em torno da borda e o disco traseiro tinha uma sequência de desenhos. Com os desenhos alinhados com as fendas, olhando através das aberturas e com os discos a girar produzia-se a ilusão de movimento.

O britânico William George Horner desenvolveu em 1867 o *Zoetrope* (Fig.7), em que os espectadores olhavam através das ranhuras de um cilindro em movimento rápido, que possuía uma faixa contínua de desenhos dispostos



Figura 9 - Cartaz do espetáculo
Phantomimes Lumineuses.

Fonte: <http://geofotoput.ru/otkryitki/grafika-v-stile-moderni/>

em torno do seu interior. Girando o cilindro, ao olhar através das fendas, o desenho parecia mover-se.

O francês Emile Reynauld aperfeiçoou o aparelho de Horner e inventou em 1877 o *Praxinoscope* (Fig.8) que permitia aos espectadores verem as imagens em movimento à medida que passavam os olhos pelo cilindro rotativo. Porém, 15 anos depois, voltou a aperfeiçoá-lo desta vez criando o *Théâtre Praxinoscope*. Este projetava simultaneamente imagens em movimento e fundos contra um mesmo ecrã. Os espetáculos intitulados de *Phantomimes Lumineuses* (Fig.9), não eram limitados ao ciclo curto de ação como num *Praxinoscope* mas duravam até 15 minutos e eram compostos por cerca de 500 imagens, que representavam principalmente contos acerca de amor e rivalidades. Este aparelho fez de Reynauld o primeiro a criar sequências de ação, o que abriu caminho para futuros grandes avanços na indústria cinematográfica.

Ainda acerca dos aparelhos óticos, o *Flipper book* (Fig.10), inventado em 1868 e que ainda hoje é utilizado, consiste simplesmente num bloco de desenhos ligados como um livro ao longo de uma lombada. Segurando o livro com uma das mãos pela lombada e com a outra mão virando as páginas, pode-se criar a ilusão dos desenhos em movimento.

A popularidade de tais entretenimentos foi eventualmente eclipsada por uma invenção que foi para sempre a mudança de uma cultura e do mundo – a cinematografia. (Lord, P. & Sibley, B.,1999)

Foi em 1895 que os irmãos Lumière, Auguste e Louis, fizeram a primeira demonstração daquilo que hoje em dia conhecemos como o cinema. Ao contrário do que tinha acontecido até ao momento, os irmãos Lumière ofereceram às audiências imagens em movimento de pessoas reais. O público começou a pedir imagens com mais contexto, com história, e os jovens cineastas da altura responderam com dramas, comédias, romances e fantasias. Um filme de fantasia em particular, do realizador Georges Méliès, contribuiu para uma importante descoberta na animação. Georges Méliès tratava-se de um ilusionista que viu o novo media emergente, o cinema, como uma extensão natural das suas artes mágicas. A técnica que permitiu Méliès reproduzir transformações, metamorfoses e misteriosas aparições e desaparecimentos, é descrita no livro de Lord & Sibley (1999) como tendo sido descoberta por acaso. Uma vez que a camera utilizada na altura por Méliès era ainda muito rudimentar, originando que por vezes o filme se rasgasse ou encravasse, quando num determinado dia se encontrava a filmar uma rua movimentada e isso aconteceu, demorando cerca de um minuto a



Figura 10 - Flipper Book da curta
metragem em animação, *Kali, o
pequeno vampiro* (2012)



Figura 11 - *Le voyage dans la lune*
(1902)

Fonte: Georges Méliès (1902). *Le voyage dans la Lune*. Star Film.



Figura 12 - *Phases of Funny Faces* (1906).

Fonte: <http://wolffman.blogspot.pt/2010/08/felix-in-hollywood-1923.html>



Figura 13 - *Fantasmagorie* (1907).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=aEA0bel8yIE>



Figura 14 - *The Cameraman's Revenge* (1911).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vIC0Sb6pLvI>

coloca-la novamente em ordem, tempo suficiente para que os vários veículos e pessoas que passavam na rua se tivessem movimentado. Mais tarde, ao projetar as imagens filmadas já com as zonas de cortes ligadas, verificou que de um momento para o outro homens se tinham transformado em mulheres e veículos noutros veículos diferentes. Esta técnica de substituição, hoje em dia chamada de *stop-motion*, permitiu a Méliès criar ilusões visuais como as que são vistas numa das suas mais conhecidas obras, *Le Voyage dans la lune* (1902) (Fig.11). Posteriormente esta técnica, primeiramente descoberta por Méliès, permitiu avanços relativos à criação de efeitos especiais no cinema.

O primeiro antepassado, do desenho animado 2D, começou com James Stuart Backton, um cartoonista de um jornal em Nova Iorque que fez alguns desenhos a retratarem Edison. Mais tarde, no ano de 1906, Edison fotografou esses mesmos desenhos criando uma combinação entre desenho e fotografia, a qual intitularam de *Phases of Funny Faces* (1906) (Fig.12). Esta sequência de desenhos retratava um homem que soprava nuvens de fumo por um charuto para cima de uma mulher, a qual revirava os olhos. Ainda nesta sequência, um cão saltava sobre um arco e um malabarista atuava. Esta imagem animada era constituída por cerca de 3000 desenhos estáticos.

Um ano mais tarde, também através do mesmo processo, o francês Emile Cohl fez e apresentou o seu primeiro filme animado, *Fantasmagorie* (1907) (Fig.13), constituído por figuras infantis desenhadas a branco sobre um fundo preto, o qual era composto por cerca de 2 mil desenhos e tinha a duração de 2 minutos.

Em 1911, outro cartoonista, Winsor McCay, transformou também a sua tira de banda desenhada de um jornal, *Little Nemo in Slumberland* (1911), numa sequência de imagens animadas com cerca de 4000 desenhos, tornando-se no primeiro homem a tentar desenvolver a animação como uma forma de arte. Também por volta deste mesmo ano surgiu o primeiro exemplo de filme somente em *stop-motion* utilizando objetos como fantoches. Criado por Władysław Starewicz, *The Cameraman's Revenge* (1911) (Fig.14) era feito com as carcaças de insetos que encarnavam personagens. Este foi seguido de McCay, em 1914, que projetou *Gertie the Dinosaur* (1914) e ele próprio apareceu na animação segurando uma maçã em frente a *Gertie*, convidando-a a come-la, tornando-se a primeira experiência a juntar animação com imagem real. Esta foi a primeira animação com uma “personalidade” – o começo da individualidade dos desenhos animados (Williams, 2009).



Figura 15 - Popeye (1933).

Fonte: <http://camelotbroadcasting.com/showpage/?channel=Cartoons&program=Popeye>

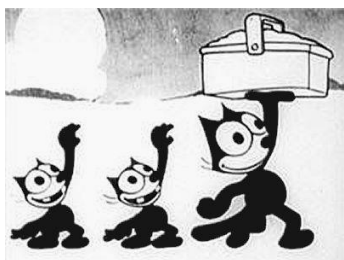


Figura 17 - Felix the cat (1920).

Fonte: <http://www.tvsinopse.kinghost.net/f/felix1.htm>

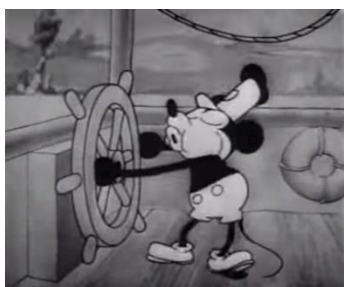


Figura 16 - Mickey Mouse em Steamboat Willie (1928).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>



Figura 18 - Three little pigs (1933).

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=B-x_QRww3Bk

Em 1915 foi descoberta a rotoescopia, a técnica de criar animação utilizando imagens de vídeo reais como referência, o que permite elaborar personagens com características mais humanas e tornar os movimentos mais fluidos e naturais. Isto permitiu a criação de personagens animadas como *Betty Boop* (1932), *Popeye* (1933) (Fig.15) ou o *Super-homem* (1952).

McCay fez também o primeiro desenho animado com um carácter mais dramático, *The Sinking of the Lusitania* (1918). Um filme de propaganda de guerra que expressava indignação com a mesma. Este filme constituiu um grande passo em frente para o realismo e o drama, tendo sido também a animação mais longa feita até à altura, que demorou cerca de dois anos de trabalho e precisou de 25 000 desenhos.

Nos anos vinte o personagem *Felix the cat* (1920) (Fig.16) tornou-se muito popular, devido aos seus desenhos animados visualmente originais e à sua personalidade, sendo que a sua popularidade atingiu mesmo audiências no mundo inteiro. A competir com *Felix the cat* surgiu em 1928, talvez o personagem de desenho animado mais conhecido de sempre, o *Mickey Mouse* (1928). Criado por Walt Disney, este foi o primeiro desenho animado com som sincronizado. Walt Disney foi o responsável não só por introduzir pela primeira vez som, mas também cor nos desenhos animados. Sendo assim *Mickey Mouse* em *Steamboat Willie* (1928) (Fig.17) foi seguido de *The skeleton dance* (1929) que acrescentavam ao facto de possuírem som, serem coordenados com uma apropriada banda sonora. Por sua vez, estes foram seguidos por *Flowers and Trees* (1932), o primeiro desenho animado completamente colorido. No ano seguinte *Three Little Pigs* (1933) (Fig.18), teve um impacto ainda maior devido às definidas personalidades dos personagens que permitiam à audiência identificar-se com eles. No ano de 1937 foi lançado aquele que se tornou na base de produção da Disney e originou a "idade de ouro" da animação, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), seguido de *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942) e *Fantasia* (1940), assim como *Silly Symphonies*, o *Donald Duck* (1939) e as curtas-metragens de *Mickey Mouse*.

As curtas-metragens de desenhos animados com as brincadeiras do *Mickey Mouse* (1928), *Bugs Bunny* (1957), e *Woody Woodpecker* (1941) permaneceram fortes durante os anos 40 e o início dos anos 50, mas esse sucesso não foi possível antes das sessões duplas de cinema terminarem, fim esse que abriu as portas a estas curtas-metragens de animação, que tornaram um formato de media viável e respeitável no mundo televisivo (Murray, 2010). Os estúdios de animação começaram a criar pacotes de curtas-



Figura 19 - Daffy Duck e Porky Pig em *Yankee Doodle Daffy* (1943).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TV2fOHsNfwA>



Figura 20 - *Tom and Jerry* (1940).

Fonte: <https://vimeo.com/31641220>



Figura 21 - *The Flintstones* (1960).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IKiZm9RzO24>

metragens das estrelas dos filmes animados anteriores e criaram uma versão inicial de blocos de desenhos animados para preencher os espaços vazios entre programas televisivos (Murray, 2010).

Começaram a surgir e a destacar-se outros estúdios produtores de desenhos animados para além da Disney, como a Max Fleicher com *Gulliver's Travels* (1939), *Mr Bug Goes to Town* (1941) e curtas-metragens do *Popeye* (1933); a Warner Bros com os *Looney Tunes* e *Merrir Melodies* com os personagens *Bugs Bunny* (1957), *Daffy Duck* (1953) e *Porky Pig* (1938) (Fig.19); a MGM com *Tom and Jerry* (1940) (Fig20), e a Walter Lantz com *Woody Woodpecker* (1941).

Porém a crescente fama da televisão levou a que se comesçassem a exigir cada vez mais produtos que fossem mais rapidamente produzidos, o que por consequência os tornava mais simples e toscos. Jay Ward e Alex Anderson criaram no ano de 1949 uma série de animação com episódios de meia hora que era extremamente limitada, chamada *Crusader Rabbit* (1949). No entanto a audiência extasiou-se com a novidade, o que contribuiu para que um novo modelo de animação televisiva rápida e barata surgisse, "*short cut animation*".

Tinha-se tornado aparente já no final dos anos 40 que o mercado de televisão para as crianças podia atrair uma multidão de patrocinadores, e que a animação faria um bom trabalho ao atrair os jovens ao ecrã. A televisão era capaz de ligar produtos a personagens animados como nenhum outro media poderia. No entanto em 1957 os canais começaram a aperceber-se dos limites dos métodos de animação recorrentes.

A produtora Hanna-Barbera, autora da série *Tom and Jerry* (1940), tornou-se na primeira fornecedora dedicada seriamente aos conteúdos televisivos relacionados com a animação, tendo criado o desenho animado *The Huckleberry Hound Show* (1958) que se tornou no primeiro programa de desenhos animados a ganhar um *Emmy Award*.

Em 1960 estreou pela primeira vez um desenho animado em horário nobre, *The Flintstones* (1960) (Fig21). Também durante esta década começou a notar-se um aumento de criminalidade na vida real e os desenhos animados, apontados como uma das possíveis causas, começaram a ser controlados por entidades que exigiam que conteúdo educacional e informações sobre o serviço público fossem incorporados nos desenhos animados para crianças.



Figura 23 - The Simpsons (1989).

Fonte: <http://pt.simpsons.wikia.com/wiki/Sof%C3%A1>



Figura 22 - SpongeBob SquarePants (1999).

Fonte: <http://www.fanpop.com/clubs/spongebob-squarepants/images/17198991/title/spongebob-squarepants-movie-screencap>



Figura 24 - Courage the Cowardly Dog (1999)

Fonte: <http://reviews-to-view.tumblr.com/post/53955335112/cartoon-cartoons-with-eric-top-10-cartoon-cartoons>

Durante os últimos anos 60 e os anos 70, a indústria da animação debateu-se para encontrar uma forma de balançar entre criar programas que as crianças veriam e aqueles que seriam aprovados pelos reguladores. (Murray, 2010) No entanto o descontentamento por parte da indústria e público levou a que a maior parte das regulações fossem amainadas e os desenhos animados clássicos voltaram. Este período de tempo decorrido nos anos 80 originou um maior interesse pela criação de animação independente assim como também começaram a surgir os primeiros festivais de animação. Os anos 80 ficaram marcados também pelo crescimento de um novo mercado, a televisão por cabo, que originou o aparecimento de novos canais como é o caso da Fox Broadcasting Company que se tornou no primeiro canal a colocar em horário nobre uma nova série de animação para adultos chamada *The Simpsons* (1989) (Fig.22), a qual se revelou um sucesso. Os canais começaram a produzir as suas próprias séries e a tornar-se nos seus próprios fornecedores de conteúdo e daí surgiu uma onda de novas séries de animação. Como é o caso da Nickelodeon que produziu os *Rugrats* (1991), *Ren&Stimpy* (1991), *Doug* (1991), e, mais tarde, a série *SpongeBob SquarePants* (1999) (Fig.23), que tornou o personagem *SpongeBob* um dos personagens mais reconhecíveis; ou o Cartoon Network que lançou séries de sucesso, bem desenhadas e hilariantes, como *Powerpuff Girls* (1998), *Dexter's Laboratory* (1996), *Cow and Chicken* (1995), *Courage the Cowardly Dog* (1999) (Fig.24).

Acresce, ao exposto anteriormente, o facto de que, na atualidade, se verificar algo semelhante ao que há aproximadamente 90 anos atrás ocorreu, em que a animação migrou do meio cinematográfico para o meio televisivo, estando agora a migrar para a Internet potenciando a convergência multimeios. Segundo James Potter (2013), autor já referido no capítulo 1.3 a propósito dos efeitos dos media e da literacia mediática, o atributo da convergência da internet é definido como “*the moving together of previously distinct channels of communication such that the barriers that separated those channels and made them unique have broken down*”, ou seja, o autor define-a pela complementaridade entre diferentes meios, possibilitando a interatividade entre conteúdos e consumidores, possibilitando a bidirecionalidade, e uma maior interação entre os criadores e produtores de conteúdos, conteúdos e os seus utilizadores/consumidores.

Contudo, tal como a televisão, também a internet trouxe consigo mais riscos assim como benefícios, sendo necessária uma boa literacia mediática e um maior cuidado perante aquilo a que se expõem, para que dela se possa



Figura 25 - Cavalcade of Cartoon (2008)

Fonte: <http://www.readjunk.com/news/tv/seth-macfarlane%E2%80%99s-cavalcade-of-cartoon-comedy-out-on-blu-ray-and-dvd-may-12th/>



Figura 26 - Simon's Cat (2008).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4rb8aOzy9t4&list=TL2e1NQdCnh5cQPkdX6AbpLyYSEXISD6Fx>

tirar maior partido como meios ao serviço da animação de qualidade e da literacia mediática dirigida às crianças. A conexão da televisão com a internet no ecrã do computador veio permitir muitos avanços na animação, nomeadamente a criação de um novo tipo de técnica de animação, a CGI⁹. A internet com as suas plataformas de vídeo, como o *Youtube* ou *Vimeo*, veio permitir que qualquer pessoa com acesso à mesma possa criar o seu próprio canal e, uma vez que tenha também acesso a *softwares* ou dispositivos que o permitam, pode criar a sua própria *web* série de animação e lançá-la para o mundo. Alguns exemplos disso são *Cavalcade of Cartoon* (2008) (Fig. 25) de Seth MacFarlane, *Simon's Cat* (2008) (Fig. 26) de Simon Tofield, ou *Neenja animated web séries* (2010). Mas, também, e a título de exemplo, no contexto da investigação desenvolvida, refere-se o canal televisivo infantojuvenil português SIC K que faz uso das redes sociais, nomeadamente do Facebook, para dinamizar e possibilitar a participação, mais ativa, dos seus telespectadores, recolhendo as suas preferências e opiniões em relação à programação emitida ou a emitir, incorporando nas grelhas de programação, a “Hora facebook” que é feita semanalmente é uma das estratégias.

“We must realize that television – as well as the internet and all other forms of the media – has potentially positive as well as negative effects. Television exposure can displace constructive behaviors such as studying, but television can expand our experience, teach us valuable social lessons, and stimulate our imaginations.” (Potter, 2013). Traduzindo “É necessário compreender que a televisão – assim como a internet e outras formas de media – tem potenciais efeitos positivos assim como negativos. A exposição à televisão pode substituir comportamentos construtivos como o estudo, mas a televisão pode também expandir a nossa experiência, ensinar-nos valiosas lições sociais, e estimular a nossa imaginação” (Potter, 2013).

2.3.2. Animação televisiva do ponto de vista do criativo

Após uma abordagem à história sobre a animação em geral e a conceitos com ela relacionados, importa agora aprofundar um pouco mais na

⁹ CGI – computer generated image

temática da animação, no que concerne à perspectiva do animador, relativamente às técnicas, às narrativas, temas e personagens.

Relativamente às várias técnicas de animação existentes, podem-se considerar 2 principais que depois podem tomar diferentes formas. São elas animação em 2D e em 3D que podem ser criadas com métodos tradicionais ou digitais. Dentro destes géneros de animação encontramos técnicas como o *stop-motion*, *cut-out animation*, *vetorial*, etc.. Uma outra técnica que se considera importante referenciar é a animação com manipulação de fantoches, embora não possa ser totalmente considerada como uma técnica de animação uma vez que a animação propriamente dita define-se como algo que é criado *frame* por *frame*, seja através de uma técnica tradicional e material técnico de captura de imagem, seja digitalmente. Contudo, tendo em conta que também a técnica de manipulação de fantoches consiste em dar vida a objetos inanimados, embora de uma forma diferente da animação propriamente dita, considera-se uma técnica com alguma importância, sendo que um dos programas televisivos infantis educativos mais conhecidos de sempre, emitido em cerca de 120 países em todo o mundo, é feito nesta técnica de manipulação de fantoches, *A Rua Sésamo* (1969).

A técnica de *stop-motion*, que se trata de uma técnica essencialmente em 3D¹⁰, também pode tomar a forma do 2D¹¹. A principal diferença entre animação 2D e animação 3D é que a bidimensional caracteriza-se por ser um processo muito controlado e mensurável, é possível ter-se a primeira e a última posição de um objeto desenhado e só depois desenharmos todas as posições que se encontram entre esses dois extremos. Já na animação tridimensional, uma vez que este é um processo contínuo, não é possível ter-se a primeira e última posição de uma cena feitas em primeiro lugar. A partir do momento em que se começa numa posição tem de se continuar a partir daí, pois pode-se ter uma ideia de onde vai parar, mas não a certeza de chegar lá (Lord, P. & Sibley, B., 1999).



Figura 27 - *Mio and Mao* (1974).

Fonte: <http://esconderijos.com.br/mio-o-mao/>

A forma de animação em *stop-motion* mais reconhecida consiste então em trabalhar com bonecos articulados, que podem ser feitos simplesmente de plasticina por exemplo¹², como é o caso da série animada *Mio and Mao* (1974) (Fig.27), ou podem possuir uma armadura dentro do corpo e serem revestidos de diversos materiais como plasticina, tecido ou latex por exemplo, como é o caso do filme *Chicken Run* (2000) da Aardman em que os

¹⁰ Com por exemplo em *Claymation*

¹¹ Como por exemplo em *cut-out animation*

¹² Como é o caso de *Claymation*.



Figura 28 - Charlie and Lola (2005).

Fonte: <http://www.tvguide.com/tvshows/charlie-and-lola/photos/194676/69625>



Figura 29 - Paper Plane (2013) a ser movido à mão.

Fonte: <https://vimeo.com/71154508>

seus modelos possuem um esqueleto e são revestidos de plasticina. Estas particularidades dependem das características dos próprios modelos para animar como o seu tamanho ou forma. Porém a técnica de *stop-motion* pode ter outras formas como a *pixilation*¹³, e também não se limita apenas ao 3D, pode ser usada de diversas formas que lhe podem conferir um aspeto mais bidimensional, mantendo o seu atributo da fisicalidade e textura. É o caso de, por exemplo, a animação com areia ou com recortes, a chamada *cut-out animation*. Relativamente a esta última pode ser feita de uma forma mais convencional, movendo à mão ou com ajuda de alguns utensílios cada bocado de papel a cada *frame*, ou pode ser manipulada também por computador, ao digitalizar-se cada recorte e montando a cena num software próprio para isso, e, da mesma forma, modificar cada *frame*, embora digitalmente seja mais fácil mexer em vários *frames* de uma só vez. Exemplos desta técnica podem ser *Charlie&Lola* (2005) (Fig.28), a produção portuguesa *Ema&Gui* (2010), ou *3rd and bird* (2008) embora esta última envolva muito mais manipulação digital para criar movimentos mais naturais. Outro exemplo tido em conta para este trabalho, embora não se trate de um desenho animado, é o videoclip *Paper Plane* (2013) (Fig.29), realizado por Gianluca Maruotti, cujos movimentos são feitos unicamente à mão. O projeto final desta investigação incidirá mais sobre esta técnica de animação em *cut-out animation*.

“At the start of any project there must be a desire to tell a story, to suggest an idea or theme or to show something from a fresh perspective. How the story is told is as important as the story itself. However, although the technique of animation is certainly interesting in itself, that alone does not necessarily guarantee sufficiently captivating the audience – you must have something to say.” (Purves, 2010). Traduzindo “No início de qualquer projecto, deve haver a necessidade de contar uma história, de sugerir uma ideia ou tema, ou mostrar algo através de uma nova perspectiva. A forma como a história é contada é tão importante como a história em si. No entanto, apesar da técnica de animação ser interessante por si só, esse aspecto apenas não garante que o público se mantenha cativado - existe a necessidade de contar algo”

Tal como Barry Purves afirmou, embora a técnica utilizada, em qualquer que seja a animação, possa ser por si só interessante e signifique

¹³ Técnica de *stop-motion* que se caracteriza por usar fotos de pessoas.

uma parte importante da mesma, esta não deve ser a razão da existência da obra. A técnica utilizada deve ser encarada como a ferramenta mais apropriada para melhor transmitir uma história em particular, cujos elementos da mesma não seriam melhor contados se não através daquela técnica em específico.



Figura 30 - Finding Nemo (2003).

Fonte: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/9408041/Rumours-of-new-Disney-films-Finding-Nemo-2-and-Toy-Story-4-in-progress.html>

Embora as animações, em qualquer um dos processos, remetam normalmente para algo direcionado para crianças, segundo Barry Purves, certos temas de cariz mais sério, direcionados a um público mais adulto, funcionam melhor quando representados através de situações metafóricas. Este facto deve-se à natureza alegórica da animação em geral que nos permite ver as coisas livres de estereótipos. Contudo esta situação também é observável em animações dirigidas ao público infantojuvenil, como é o caso dos filmes *Wall-E* (2008) cujos personagens principais são dois robôs e no entanto a mensagem que transmite relaciona-se com a condição humana, a solidão e a necessidade de companhia; outro exemplo, o filme *Finding Nemo* (2003) (Fig.30) sobre uma relação entre pai e filho personificada por peixes. A animação funciona de melhor forma quando a ação e os respetivos personagens não são apresentados através de representações literais da realidade. Desta forma o público fará um maior esforço para interpretar o que vê, e, por conseguinte, envolver-se-á mais na história contribuindo para que tire maior proveito da narrativa, contemplando-a mais profundamente (Purves, 2010). Esta realidade comprova que por vezes uma metáfora visual consegue ser mais forte do que uma representação literal da realidade. O uso de representações de animais ou objetos com vida e personificados pode não só representar a verdade de uma forma fantasiosa e alegórica, mais ainda pode ser usada como uma forma de representação de ideias ou pensamentos próprios que não são ditos em primeira mão, como uma “consciência” como é o caso do personagem *Jiminy Cricket* no filme *Pinocchio* (1940) (Fig.31).



Figura 31 - Pinocchio (1940).

Fonte: <http://trueclassics.net/2010/09/25/smc-pinocchio/>

“Basically, any story that is told has some construction; it’s theatrical, it’s cinematic, it’s mimed, it’s fake and uses a barrage of tricks to keep the audience interested and in suspense. All the while it maintains some sort of credibility. Stories are not realistic. They are heightened versions of reality, using selective elements rearranged for maximum impact, and cutting out the bits that have no relevance.” (Purves, 2010). Traduzindo “Basicamente, qualquer história que é contada contém alguma construção; é teatral, cinemática, mimica, é fictícia e usa técnicas para manter a audiência interessada e em suspense. Ao mesmo tempo mantém uma porção essencial de credibilidade. Histórias não

são realistas. São sim versões intensificadas da realidade, que usam elementos seletivos reorganizados de modo a criar um impacto máximo no espectador, cortando os pormenores que não são relevantes.”

Acerca do desenrolar de uma narrativa Purves (2010) afirma que usualmente o enredo de uma história caracteriza-se por começar com uma situação confortável mas que com o tempo se complica através de ameaças, missões, segredos, revelações, oposições ou privações, constrangimentos estes que são posteriormente resolvidos através de algum tipo de jornada ou confrontação. Quanto maior o número de obstáculos encontrados, mais enriquecida será a conclusão. No entanto para que se mantenha o interesse da audiência na narrativa, Purves (2010) nomeia alguns fatores que considera serem importantes contribuintes para a prolongação do interesse sobre um enredo. São eles: ritmo rápido; contrastar ritmos e aumentar a tensão; enredos emocionantes, cheios de momentos de peripécias e suspense; mistérios por desenrolar ou revelações constantes sobre os personagens; e um número crescente de espetáculos e efeitos.

“There has to be a reason for using animation, other than the indulgent joy of being directly responsible for bringing things to life or creating strange environments. Animation has to add something to your film that live action and a few special effects cannot” (Purves, 2010). Traduzindo “Deve existir uma razão para o uso da animação, que não seja a alegria indulgente de se ser responsável por dar vida a objectos ou a criação de ambientes estranhos. A animação deve acrescentar algo ao teu filme, que seria impossível de criar através de alguns efeitos especiais ou através de *“live action”*”

Conclusão

“(…) humans are natural storytellers, constantly configuring everyday existence into narratives to share with others.” (Wells, 2007). Traduzindo “(…) os humanos são contadores de histórias natos, que adaptam constantemente a existência quotidiana para narrativas que compartilham, com os outros.”

Esta frase, que afirma o ser humano como um contador natural de histórias, vem relacionar a experiência com a comunicação. Ora a animação ou outra qualquer técnica que envolva imagem em movimento, são formas de comunicação e partilha de experiências. Contudo, sendo a animação uma forma versátil de linguagem, esta mantém-se um passo à frente de outros

gêneros, na medida em que permite que se transmita qualquer tipo de conteúdo ou narrativa, de forma mais ou menos literal. Permite a representação visual de coisas que são invisíveis ao olho humano, tais como ondas de som, microrganismos, cheiros, ou outras coisas ainda que apesar de não serem invisíveis, não são fáceis de serem observadas, tais como o interior do corpo humano ou de mecanismos complexos. Para além disto permite ainda que sejam abordados quase todo o tipo de assuntos livres de estereótipos, que de outra forma não seriam tao fáceis ou tão efetivos de serem abordados.

Quando relacionada com o género televisivo e as crianças, a oferta de programação neste género é bastante extensa. Podem-se verificar os mais diversos temas abordados desde simples fábulas, a fobias, alimentação, arte, natureza, etc.

3. Crianças: audiências singulares da televisão, um contributo para a compreensão dos potenciais efeitos dos media nos seus comportamentos

Introdução

Como foi referido anteriormente, qualquer pessoa é suscetível de sofrer algum tipo de influência por parte dos media, influência esta que depende de fatores como as capacidades cognitivas e a experiência de vida de cada um. Um dos grupos mais vulneráveis, e com o qual é necessário que exista uma preocupação especial no que toca à exposição mediática, são as crianças. Devido às capacidades mais reduzidas e à sua inexperiência na vida real, estas tornam-se num grupo mais suscetível de sofrer influência por parte dos meios de comunicação, que podem afetar o seu desenvolvimento. Conteúdos como a publicidade a produtos alimentares podem exercer uma influência negativa no desenvolvimento físico das crianças, um vez que são um público facilmente impressionável, este tipo de publicidade pode contribuir para desordens de ordem alimentar, nomeadamente o ganho de peso ou o consumo excessivo de doces. No entanto pode-se verificar que existe uma cada vez maior preocupação pela indústria mediática com os interesses das crianças. No caso da televisão, existem cada vez mais canais televisivos especialmente dirigidos ao público infantojuvenil. Estes canais procuram ter uma programação alargada aos gostos e interesses do público infantojuvenil em geral, contudo verifica-se que cada um possui targets mais específicos, o que na sua totalidade permite abranger as várias faixas etárias. Voltando ao exemplo da alimentação, é de salientar que atualmente existe uma maior preocupação a esse nível, nomeadamente com conteúdos portugueses. Este é o caso da série de animação *Nutriventures*, uma série de produção nacional e que tem como principal objetivo promover uma alimentação equilibrada, provida de alimentos mais saudáveis como frutas e vegetais, que normalmente não são tão apreciados pelas crianças.

Os meios de comunicação podem trazer tantos benefícios quantos malefícios, dependendo de determinadas características inerentes a cada

indivíduo exposto. Sendo as crianças um dos grupos mais vulneráveis, importa que exista uma preocupação não só por parte das instituições dos media, em corresponder melhor aos gostos, motivações e interesses deste público, como também pelos adultos responsáveis que devem tomar uma posição em relação aos media de ceticismo, analisando e questionando tudo o que lhes é apresentado. Desta forma estarão a dar um melhor exemplo às crianças, contribuindo para o desenvolvimento de literacia mediática.

3.1. Socialização, mundos de experiência e desenvolvimento das crianças

A criança é um sujeito social, participante ativo do seu desenvolvimento, que está inserido numa organização familiar, inserida numa sociedade, numa determinada cultura. Ou seja, o desenvolvimento da criança é influenciado por todo o seu meio envolvente, incluindo os sujeitos sociais com que se envolve, que começam por ser a família, com quem adquire os conhecimentos mais básicos como a linguagem, e depois com os sujeitos pertencentes às instituições que frequenta, como os professores na escola, os amigos, etc.. Este processo de socialização vem permitir à criança a construção de significados, o desenvolvimento de competências e a aquisição de valores e hábitos que lhe permitem adaptar-se ao meio em que vive. O envolvimento com o meio e a livre experimentação são a base de toda a educação (Santos, 1982).

3.1.1. Teoria da experiência, socialização e comunicação das crianças

Para começar importa definir o que se trata de *experiência*. Adriano Rodrigues (2007) afirma ser difícil dar uma definição concisa deste conceito e por isso são usadas frequentemente metáforas que tentam dar uma explicação mais aproximada da realidade, tais como moldura, quadro, fronteira ou horizonte. Estas metáforas representam respetivamente, a experiência como a representação de um mundo que se desvenda ou se dá a ver como uma cena; e a experiência como algo que se vai desdobrando ao longo da nossa existência e se vai afastando à medida que progredimos na sua direção para sublinhar o facto de não ser uma linha ou uma representação fixa e imóvel, mas um processo que se vai abrindo e alargando ao longo da nossa existência.

Acerca da relação da experiência com a linguagem, Rodrigues afirma que esta é uma relação paradoxal uma vez que só é possível ter experiência daquilo que se pode falar, mas por outro lado, só se pode falar daquilo que se experiencia. Ou seja, é necessário existir familiaridade naquilo que se fala de forma que se possa compreender, agir e reagir de forma adequada perante situações novas. Rodrigues (2007) acrescenta ainda que outro traço característico desta relação entre experiência e linguagem, é o facto de a experiência ser comum a todos os homens, o que permite a compreensão entre uns e outros, e no entanto ser diferente em cada um.

Rodrigues distingue três tipos de relações diferentes entre a experiência e a comunicação no seu artigo Comunicação e experiência (1997). A relação de *testemunho*, ou seja, a relação entre alguém que teve a experiência direta e imediata de um acontecimento ou de um fenómeno e que a comunica a outra pessoa que não teve a mesma experiência direta e imediata; a experiência de *transmissão*, em que alguém transmite a outra pessoa o relato de um acontecimento ou de um fenómeno que lhe foi comunicado e do qual não teve uma experiência direta e imediata; e a experiência *simbólica*, em que o destinador comunica a um destinatário uma experiência que é já conhecida de ambos os interlocutores. Alguns destes tipos de experiências puderam ser observados em situações ocorridas durante as sessões de recolha de dados, as quais se desenvolverão mais à frente. Tendo a recolha de dados para esta investigação sido feita com dois grupos de crianças, distribuída por sessões, nomeadamente na 1ª sessão, em que era colocada às crianças questões relativas aos livros que se encontravam a ler, os livros que mais gostavam e os assuntos de conversa sobre livros que tinham com os colegas, pode-se observar várias situações em que as crianças diziam ter começado a ler um livro porque um amigo lhes tinha falado bem dele, ou até situações em que uma só criança influenciava grande parte do grupo na leitura de um livro em específico, através das suas conversas, interações e brincadeiras. Ou seja, paralelamente ao que Rodrigues afirma, puderam-se constatar relatos de experiências de testemunho entre as crianças, no caso de crianças que influenciavam outras na leitura de determinados livros, porque já os tinham lido e gostado, e partilharam essa informação com os amigos que, influenciados pelos primeiros, decidiram começar a ler também. Ou até experiências simbólicas no caso de crianças que partilhavam o gosto pelos mesmos livros, e que naquele caso era um fator de aproximação entre elas.

3.2. Contributos para a compreensão da criança da primeira quinzena do séc. XXI

Desde a última década do séc. XX que se têm vindo a sentir mudanças mais drásticas a nível de desenvolvimento da tecnologia. Estas mudanças, inevitavelmente, produzem outras mudanças ao nível da sociedade que se tem de adaptar aos novos desenvolvimentos. Esta adaptação não é igual para crianças e adultos. As crianças, ao contrário dos adultos que já possuem ideias, conhecimentos, valores e hábitos enraizados e que levam mais tempo a acomodarem-se aos novos valores, já nascem com a tecnologia, são moldadas por ela e adaptam a sua forma de ser, de agir, de socializar e de brincar aos novos meios que lhes trazem imensas novas possibilidades de interação. Os estímulos mediáticos e tecnológicos que hoje se apresentam diante das crianças, não só contribuem para o seu desenvolvimento como lhes permitem dominar mais facilmente esta área da tecnologia.

3.2.1. O estatuto da criança da primeira quinzena do séc. XXI

“As crianças dos nossos dias ocupam a maior parte do seu tempo com computadores, telemóveis, e iPods. Vivem num mundo sem fios, em tempo real, em que controlam e decidem com quem vão comunicar e a informação que vão consumir, mas também quando, onde e como a vão consumir. Isto é o Poder das Crianças.” (Chaves & Dutschke, 2007)

No livro *Kids' Power: A Geração Net* de Mónica Chaves e Georg Dutschke, os autores definem a geração de crianças nascidas a partir do ano de 1990 como, tal como o nome do próprio livro, a *Geração Net*, isto deve-se ao facto de esta ser uma geração que nasceu numa época em que as tecnologias estão ao alcance de todos. Mais particularmente, a geração nascida a partir do ano de 1995, que foi o ano a partir do qual se iniciou o processo de massificação da Internet. Isto significa que estas crianças não só nasceram com a Internet, como cresceram acompanhando e contribuindo ativamente para o seu desenvolvimento. (Chaves, & Dutschke, 2007)

Os autores referem ainda Tapscott que defende que a tecnologia só é utilizada plenamente pelas pessoas que nasceram depois de ela ter sido inventada, sendo que o crescente contacto com as novas tecnologias, que se

verifica nos valores elevados de posse de equipamentos tecnológicos e nos níveis de utilização efetiva e regular destes mesmos equipamentos/serviços, veio permitir a toda uma geração, uma maior facilidade na criação dos próprios conteúdos como filmes, música ou arte digital que depois podem ser partilhados com o mundo novamente através da Internet. Este facto que Tapscott fala, de que a tecnologia apenas é plenamente utilizada pelas pessoas que nasceram depois dela, vem acrescentar uma outra mudança de hábitos. As próprias crianças começam a ensinar os mais velhos quanto ao manuseamento das novas tecnologias e da Internet, uma vez que são elas quem controla melhor estes domínios. Por sua vez, as crianças mais novas aprendem observando as crianças mais velhas. As crianças da Geração Net são muito espertas e não podem ser menosprezadas nem alimentadas com pretensões irrelevantes ou conceitos ultrapassados. (Chaves & Dutschke, 2007) Mais ainda, segundo estes autores, uma grande percentagem de crianças afirma aceder à Internet sozinha, sem qualquer tipo de apoio de um adulto. Sendo que os segmentos onde se verifica mais este aspeto são os de 7 a 10 anos e 11 a 12 anos com 70% e 86% de utilização da Internet sozinhos, respetivamente.

O crescente acesso às novas tecnologias e Internet significa ainda mudanças a nível cultural. Estes fatores vieram permitir que qualquer pessoa que tenha acesso, possa estar exposta a uma grande quantidade de informação sobre países, hábitos e culturas e, uma vez que as crianças contactam desde cedo com esta realidade, com os amigos e têm acesso a outras culturas através da Internet, são originadas alterações importantes nos seus hábitos e comportamentos.

“Kids’ Power porque é disto que se trata; o poder de toda uma geração inserida numa sociedade em rede, em que o ecrã do computador é a sua janela para o mundo e que utiliza a ferramenta Internet como se fosse um prolongamento do seu braço.” (Chaves & Dutschke, 2007)

Contudo, apesar de se notar uma grande afluência dos jovens às novas tecnologias, estes não as utilizam da mesma forma que os adultos. Enquanto os adultos utilizam a Internet como meio de informação, entretenimento e para fazer compras, os mais jovens utilizam-na também para socializarem, tornando a Internet um fator potenciador da sociabilidade. Mónica Chaves & Georg Dutschke apresentam como atividades na Internet mais populares, por

ordem de superioridade, os jogos, as pesquisas para trabalhos escolares, a utilização de suportes comunicacionais e a utilização de *email*.

Tendo em conta o assunto desta investigação, importa ainda referir quais as diferenças entre o meio da televisão e o do computador, nomeadamente o acesso à Internet. Ainda com base no mesmo estudo, Mónica Chaves & Georg Dutschke mostram que as razões que levam alguns jovens a preferir a Internet, como o fator da interatividade, não são as mesmas que levam outros a preferir a televisão, como por exemplo o fator de entretenimento, pelo contrário, complementam-se e por isso não existe razão para pensar que um meio vem substituir o outro.

Mónica Chaves & Georg Dutschke definem ainda alguns traços culturais que caracterizam esta nova *Geração Net*. São eles: *independência e autonomia*, referente à capacidade de poder procurar e obter informação muito mais facilmente, ao contrário das gerações anteriores ao aparecimento da Internet; *abertura emocional e intelectual*, alusiva ao facto de esta geração utilizar a Internet para partilhar informações e pensamentos pessoais, o que apesar de as sujeitar a intrusões na sua vida privada, parece ser uma particularidade da sua própria cultura e forma de pensar; *inclusão*, relativa à maior incisão social originada pela utilização intensiva e permanente da tecnologia que permite um contacto rápido e direto entre indivíduos de diferentes condições sociais, raças e culturas; *liberdade de expressão e mente aberta*, pois para além de existir um maior acesso a diferentes condições sociais, raças e culturas, também vem permitir a exposição a um maior número de ideias, opiniões e argumentos; *inovação*, relativa ao facto de o mundo *online* permitir cada vez mais o desenvolvimento da capacidade inovadora através da sua rapidez de acesso à informação; *preocupação com a maturidade*, provocado por um elevado grau de independência e autonomia; *investigação*, provocada pela disponibilidade e facilidade em obter os mais diversos dados especialmente através da Internet; *imediatismo*, causado pela Internet que permite contactar de forma rápida e quase imediata; *sensibilidade ao interesse cooperativo*, caracterizado pelo desaparecimento de alguns monopólios mediáticos e o desenvolvimento de uma criatividade por pessoas ou pequenas organizações; por fim a *confiança e autenticidade*, que provém da contínua necessidade de validar informação uma vez que na internet muitos dos conteúdos são, na sua maioria, anónimos, diversificados e facilmente acessíveis.

3.2.2. Abordagem psicopedagógica da criança entre os 8 e 9 anos

Dentro da geração da revolução industrial, crianças nascidas a partir da década de 90, existe uma geração mais particular de crianças nascidas entre os anos de 2005 e 2006, ou seja com idades entre os 8 e 9 anos, que são alvo deste estudo.

Sob o ponto de vista psicológico, a criança de 8-9 anos torna-se capaz de compreender as relações entre as coisas, simultaneamente torna-se apta a situar-se num conjunto de relações objetivas entre coisas ou seres considerados como exteriores a ela. (Mucchielli, 1963) Ou seja, as crianças desta faixa etária possuem um pensamento mais organizado e lógico, procurando perceber as razões das coisas que as rodeiam. Esta é uma fase caracterizada pela socialização, em que novos amigos são feitos com facilidade, os grupos de amigos começam a ter alguma importância e a criança começa a sentir a necessidade de trabalhar em grupo. Mucchielli (1963) afirma que é na presença dos seus semelhantes que a criança procura um fortalecimento da sua personalidade e simultaneamente torna-se de certo modo um pouco mais independente dos adultos.

Como foi referido anteriormente, as crianças nascidas nesta época, não só nasceram com a internet como se tornaram contribuintes para o seu desenvolvimento, moldando-se rápida e facilmente a este meio, tornando-se em internautas natos. No entanto tendo em conta as capacidades físicas e psicológicas caracterizadoras de cada estágio de crescimento, crianças de diferentes idades percebem e acedem a Internet com diferentes propósitos. Chaves & Dutschke (2007) afirmam que na faixa etária entre os 7 e 9 anos, cerca de 70% das crianças afirmam já aceder à Internet sozinhas, sendo que os seus principais usos são a comunicação, a pesquisa, o *download* de informação e o permanente contacto com os outros.

3.2.3. O estatuto da criança na sociedade ocidental

O capítulo que aqui se apresenta procura responder à questão do lugar que a criança ocupa na sociedade de hoje em dia, através da perspetiva do psicólogo Manuel Jacinto Sarmento. O “ lugar que a contemporaneidade reservou para a criança, e, sobretudo, do lugar que a criança, todas as crianças, constrói(em) na sua interação mútua, na edificação dos seus mundos de vida e das suas culturas.” (Sarmiento, 2004).

No seu artigo *As Culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade* (2004), Sarmiento começa por referir que o espaço reservado à criança na sociedade tem um duplo lugar, por um lado o espaço consignado pelos adultos e por outro o espaço que é reinventado nos mundos de vida das crianças, além de também se passar em dois tempos distintos, o passado e o futuro.

A criança nem sempre possuiu o estatuto de que hoje é portadora, durante a Idade Média as mesmas não possuíam estatuto social nem autonomia existencial, permaneciam junto das progenitoras até aproximadamente aos 7 anos de idade em que começavam a ganhar capacidade suficiente para começarem a praticar atividades que são características do mundo adulto, como o trabalho, a participação na guerra ou a reprodução, daí que, "... apesar de ter havido sempre crianças (...) nem sempre houve infância..." (Sarmiento, 2004).

O processo de criação do estatuto de que hoje em dia a criança é portadora envolveu vários fatores que se radicalizaram no final do séc. XX. A infância foi-se construindo ao longo do tempo a partir de representações sobre as crianças, de estruturação dos seus quotidianos e mundos de vida e de constituição de organizações sociais para as mesmas. Para começar, a criação de instâncias públicas de socialização, através da institucionalização da escola pública e da sua expansão como escola de massas, que permitiu que a escola se expandisse e universaliza-se; a centralização da família na prestação de cuidados de proteção e estímulo ao desenvolvimento da criança, que se torna assim o núcleo de convergência das relações afetivas no seio familiar, as famílias reordenaram os seus dispositivos de apoio e controlo infantil; a formação de um conjunto de disciplinas e saberes sobre a criança saberes estes que adquiriram autonomia e se desenvolveram exponencialmente; e a elaboração de um conjunto de procedimentos configuradores da *administração simbólica da infância*, que permitiu a aquisição de novos instrumentos reguladores. Contudo apesar de à partida os efeitos produzidos pela radicalização destes fatores parecerem positivos, Sarmiento aponta que existem também certas desvantagens intensificadas por estes mesmos fatores juntamente com outros fatores externos confinantes à mesma sociedade, nomeadamente as desigualdades inerentes à condição social, ao género, à etnia, ao local de nascimento e residência e ao subgrupo etário a que cada criança pertence.

Sarmiento (2004) define o período em que vivemos como a 2ª modernidade, caracterizada por um conjunto de ruturas sociais que têm

sérias implicações no estatuto social da infância e nos modos, diversos e plurais, das condições atuais de vida das crianças. Atualmente as crianças entram na economia não só através da produção, com o trabalho infantil especialmente nos países periféricos e semiperiféricos; através do marketing, com a utilização das crianças na publicidade; mas também através do consumo, sendo consideradas como um segmento específico de um mercado de produtos para a criança.

Também a escola da 2ª modernidade, caracterizada por ser uma escola de massas, heterogênea e multicultural, se visibiliza como um palco de trocas e disputas culturais, que sendo inerentes a uma sociedade cosmopolita e de circulação facilitada das populações, não deixam de poder ser violentas. Estes efeitos exprimem-se posteriormente na perturbação dos contextos organizacionais de ação educativa e em indicadores de insucesso escolar e de comportamento. (Sarmiento, 2004)

Já relativamente à família, tem vindo a sofrer algumas transformações nomeadamente o crescente aumento da monoparentalidade, da maternidade precoce, o aumento das famílias reestruturadas, e do número de lares sem crianças, o que se verifica principalmente nos países do norte da Europa, e ainda o aumento do número de crianças investidas de funções reguladoras do espaço doméstico (Sarmiento, 2004). Relativamente à família, Sarmiento aponta também a troca de papéis que se tem verificado entre gerações, causada por fatores como o desemprego ou trabalho a partir de casa, passa a ser a criança que passa mais tempo fora de casa nas instituições próprias para a ocupação e regulação do seu tempo, como é o caso de atividades extra curriculares, o que delimita o tempo de descoberta dos seus próprios limites e espaço de liberdade.

“As culturas da infância exprimem a cultura societal em que se inserem, mas fazem-no de modo distinto das culturas adultas, ao mesmo tempo que veiculam formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo.” (Sarmiento, 2004)

Também o crescente mercado de produtos culturais direcionados ao público infantil pode trazer implicações como a globalização da infância. Todavia, apesar de todos os fatores contribuidores para uma homogeneização da infância, existem outros que permitem diferenciar as crianças e que contribuem para a construção da identidade de cada uma. Sendo assim, Sarmiento (2004) explica que a identidade da infância reside no

seu estatuto social face aos direitos sociais e aos fatores sociais que condicionam profundamente as suas formas de existência; reside no sistema económico que destina uma parte dos seus produtos às crianças; e reside em fatores culturais na medida em que as crianças são capazes de construir culturas não redutíveis totalmente às culturas dos adultos.

3.3. *As crianças de 8 e 9 anos e a sua exposição aos media*

O público infantojuvenil é considerado um público especial na medida em que, devido à sua pouca experiência no mundo real, as suas capacidades cognitivas, emocionais e morais encontram-se num nível de desenvolvimento mais precoce, o que as torna mais vulneráveis aos efeitos negativos passíveis de serem estimulados pelos media. Como foi referido anteriormente no capítulo referente aos efeitos dos media e literacia mediática, Potter distinguiu por etapas¹⁴ o desenvolvimento humano face à exposição mediática e, apesar de a posição de cada pessoa nessas etapas não ser estática, ela oscila apenas entre a fase de desenvolvimento intensivo e a de responsabilidade social. As primeiras quatro fases são desenvolvidas durante a infância, desde que o ser humano nasce e começa a tomar noção das formas e cores, até atingir os nove anos de idade e, sendo assim, durante a infância quanto mais novos forem, menos capacidades terão e por conseguinte mais vulneráveis serão aos possíveis efeitos mediáticos.

3.3.1. Interesses, motivações e rotinas de exposição das crianças à televisão

Enquanto dispositivo tecnológico, a televisão não é apenas um veículo de significados sociais, mas é, no seu estatuto de objeto, ela própria um significante e/ou um símbolo (Pinto, 2000 & Pereira, 1998). Sendo a televisão o meio que mais visibilidade e mais impacto tem gerado a nível de produção para o público infantojuvenil, no que concerne à quantidade e qualidade de exposição por parte desse mesmo público, foi possível chegar a conclusões a partir de estudos realizados na sua maioria por Manuel Pinto e Sara Pereira,

¹⁴ As etapas são ordenadamente: Competências fundamentais; Aquisição de Linguagem; Aquisição de Narrativa; Desenvolvimento de ceticismo; desenvolvimento intensivo; Exploração experimental; Apreciação crítica; Responsabilidade social.

tais como *A televisão no quotidiano das crianças* (2000); *A televisão na família: processos de mediação com crianças em idade pré-escolar* (1998); *A Televisão e as Crianças. Um ano de programação na RTP 1, RTP2, SIC e TVI* (2009).

As variáveis utilizadas nos estudos que melhor parecem contribuir para a avaliação da qualidade do tempo despendido em frente à televisão são a idade, o sexo, classe social, as características do meio de habitação, os ritmos e estilos de vida e a oferta televisiva, fatores estes que demonstram que o uso que as crianças fazem da televisão é bastante heterogéneo e é parte integrante de dois processos básicos – o de desenvolvimento e o de socialização (Pereira, 1998). Estes processos, que são desenvolvidos nos capítulos antecedentes a este, são também fortemente influenciados pelos padrões de exposição à televisão da vida familiar.

Para além dos fatores enunciados, existe um outro fator também determinante no consumo televisivo por parte das famílias e respetivas crianças, referido nos estudos de Pereira e Pinto, o número de televisores em casa. Segundo os estudos, em Portugal, a esmagadora maioria da população portuguesa possui televisor em casa, sendo que mais de metade possui mais de um televisor. Em ambos os estudos é possível verificar que as diferenças de números de televisores por casa variam em função das características do meio de habitação, sendo que no meio rural se verifica maioritariamente um aparelho televisivo por casa, e onde se verifica uma maior quantidade é nos meios intermédios, nos arredores das cidades, sendo também esta a zona onde se verifica uma maior quantidade de consumo televisivo como se falará mais à frente. A distribuição dos recetores pelos diferentes espaços da casa está diretamente relacionada com a força e a intensidade de uso desses espaços (Pereira, 1998), sendo que a sala de estar é o espaço que mais se evidencia como espaço privilegiado para consumo televisivo. A multiplicação de pontos de consumo de televisão no espaço doméstico, para além de proporcionar a possibilidade de resolver de forma eficaz eventuais conflitos de preferências entre diferentes canais, numa determinada altura, entre membros da família, origina uma outra consequência, a alteração da natureza coletiva/familiar da prática televisiva, com decréscimo das ocasiões de interação e mediação (Pinto, 2000). Outro fator, apontado por Pinto (2000), que vem reforçar este aspeto é a presença da televisão no quarto das crianças, que sem a supervisão de um adulto, deixa-as mais entregues a si mesmas aos seus critérios e preferências, deixando que elas próprias estabeleçam os tempos e os modos de utilização da televisão.

“Ora, para a criança, ver televisão pode ser um substituto de outras atividades, nuns casos, e ser, noutros casos, uma maneira de combater a solidão, um refúgio para situações pessoais problemáticas, uma fonte de recursos para a interação com os seus pares, uma forma de testar a solidez das normas impostas pelos pais e, last but not least, uma fonte de gozo e de vivências mais ou menos intensas.” (Pinto, 2000)

Segundo Sara Pereira e Manuel Pinto, a quantidade e a forma como as crianças consomem televisão está diretamente ligada aos hábitos e rotinas familiares, tais como horários de trabalho, tipos de ocupação profissional e estilos de vida. Os estudos analisados apontam para uma relação inversamente proporcional entre a classe social e o consumo de televisão: quanto mais alta a posição social, mais baixo o consumo. Em geral verifica-se que o maior tempo de consumo está ligado aos fins-de-semana, sendo que a média diária de consumo ronda as 3 horas nos dias de aulas e ultrapassa ligeiramente as 4 horas no fim-de-semana. (Pinto, 2000 & Pereira, 2009) Durante a semana o uso da televisão é marcado pelos horários de chegada de trabalho, dos adultos, e da escola ou outras instituições, por parte das crianças, sendo por isso mais predominante durante o fim de tarde e noite. Sara Pereira aponta para as 17 horas como a hora na qual o consumo televisivo tem habitualmente início para as crianças, prolongando-se até às 20 horas, embora também se possa verificar noutros períodos do dia, como por exemplo no início da manhã, antes de irem para as aulas, em que os canais generalistas, como é o caso da RTP2 em Portugal, fornecem um bloco de programação infantil. Durante o fim-de-semana verifica-se uma maior adesão à televisão devido ao maior tempo livre de que é caracterizado. No entanto, apesar do consumo televisivo por parte das crianças ser bastante significativo, uma boa parte do consumo ocorre devido à inexistência de alternativas mais interessantes que dependem de um conjunto de fatores, nomeadamente, o tipo de ocupação profissional, as exigências do trabalho profissional, a existência ou não de espaços e equipamentos para o lazer na zona de residência, as capacidades económicas e os próprios estilos de vida de cada família (Pereira, 1998). Contudo, independentemente de ser semana ou fim-de-semana, os níveis de consumo variam também com as estações do ano. Nas estações mais quentes há uma maior predisposição para fazer atividades ao ar livre, e por isso é passado menos tempo em frente à televisão, nas mais frias torna-se mais comum as pessoas ficarem em casa, facto que

algumas estações televisivas infantojuvenis aproveitam para emitir programações especiais que coincidem normalmente com as férias escolares, como é o caso do canal SIC K.

Um aspeto importante referido por Pereira e Pinto é a forma como a criança vê televisão, uma vez que o conceito de consumo, identificado através da expressão “ver televisão”, implica algum tipo de relação com os conteúdos dos programas, implica a atribuição, a apropriação e a integração de sentidos (Pereira, 1998). Por outras palavras, enquanto a televisão está ligada, as crianças realizam várias outras atividades, registando-se períodos mais intensos de atenção e outros em que o aparelho proporciona uma espécie de ruído de fundo, uma companhia, um elemento do cenário espaço-temporal. (Pinto, 2000) Pereira e Pinto apontam as atividades de conversar, comer, brincar e ajudar nas atividades domésticas como as que se realizam com mais frequência pelas crianças em frente à televisão. Daqui se pode concluir que ver televisão, embora existam também períodos em que o consumidor vê televisão com um maior envolvimento de forma pensada e propositada, é mais frequentemente uma atividade pouco fluída uma vez que é frequentemente acompanhada por outras atividades como foi falado anteriormente no capítulo referente aos efeitos mediáticos.

Numa análise aos gostos das crianças relativamente a géneros televisivos, através do estudo de Manuel Pinto (2000) verifica-se que os géneros preferidos pelas crianças são as telenovelas, concursos e desenhos animados, o que se confirma no estudo de Sara Pereira (2009) no entanto verificam-se diferenças em função do sexo ou grupo etário, sendo que as raparigas mostram preferência por telenovelas, concursos, programas musicais e o programa “Rua Sésamo”¹⁵, enquanto que os rapazes mostram maior preferência por programação desportiva, filmes e séries. Relativamente à faixa etária observa-se um maior interesse em programas de informação, documentários, filmes, séries e musicais pelas crianças mais velhas.

Conclusão

À medida que a criança vai passando pelos diferentes estágios de desenvolvimento, através das atividades lúdicas, da socialização e da

¹⁵ Neste momento este programa já não faz parte da grelha de programação de nenhum canal emitido em Portugal

interação com o mundo que a rodeia, vai-se tornando mais autónoma e capaz de processar uma maior quantidade de informação, de a decodificar e apreender, contribuindo para a construção da sua identidade.

Um fator característico deste séc. XXI é que desde muito novas que as crianças tomam contacto com a tecnologia, verificando-se até que as próprias instituições ligadas à infância (Ex: infantários, creches, escolas) começam a investir nas novas tecnologias, o que pode ser bom na medida em que lhes permite acompanhar e crescer com o progressivo desenvolvimento tecnológico, como também pode trazer certas desvantagens se esta interação com os media não for equilibrada e acompanhada de um desenvolvimento de literacia mediática. A televisão como meio privilegiado da comunicação social é também o preferencialmente escolhido pelo público mais novo, é aquele a que as crianças se encontram mais expostas, seja por opção própria ou não. A televisão funciona como um agente promotor de formação e desenvolvimento (Lopes & Monteiro & Silva, 2014), no entanto, devido a condições particulares do seu desenvolvimento, nomeadamente a pouca experiência de vida e o desenvolvimento cognitivo, estas são um grupo mais vulnerável à influência da sua exposição à televisão. É através da socialização, de interações conversacionais com os seus adultos mais significantes, pais e educadores, que estes desenvolvem um pensamento crítico, a produção de argumentos, análise de conteúdos e questão de factos apresentados. Desta forma estarão a incrementar nas crianças um melhor desenvolvimento de literacia mediática que lhes vai permitir ter uma relação mais saudável com os meios de comunicação como também protegê-los de eventuais efeitos mediáticos negativos.

A condição de ser criança levanta preocupações aos pais, educadores, como também, deveria merecer uma atenção mais cuidada por parte das instituições dos media, especialmente aquelas que são dirigidas particularmente ao público infantojuvenil (Lopes & Monteiro & Silva, 2014).

Parte II - Apresentação do projeto de investigação- intervenção

4. Projeto de investigação-intervenção

4.1. Apresentação

Relembrando o capítulo das finalidades, o desígnio desta dissertação assenta não só na investigação empírica como também na criação de um produto audiovisual. Este estudo envolve a produção e realização do primeiro episódio da série Histórias por desvendar, pensado em conjunto com o grupo de crianças alvo deste estudo, integrando os interesses, motivações, e opiniões das crianças do 3º A e 3º B da Cooperativa de Educação e Ensino, A Torre. Sendo assim, como forma de por em prática a investigação presente pretende-se criar um programa que promova o prazer de ler, uma relação de intimidade com os livros, integre os interesses das crianças e divulgue a cultura literária portuguesa.

O objetivo principal é criar um programa em animação baseado em obras literárias infantojuvenis de autores portugueses e que sejam dirigidas à faixa etária em questão, crianças dos 8 aos 9 anos. Pretende-se transformar um conjunto narrativas literárias em narrativas audiovisuais e produzir o protótipo “Histórias por desvendar” por forma a recriar uma obra por cada episódio. Em relação à escolha dos autores cujas obras serão adaptadas, tem-se como definida a opção de, numa primeira temporada constituída por 30 episódios referentes a 30 obras diferentes, prestar tributo a diversos autores de literatura infantojuvenil em Portugal, tais como António Torrado, Matilde Rosa Araújo, Alice Vieira, Luísa Ducla Soares e Álvaro Magalhães, sendo que os primeiros 6 episódios são dirigidos a umas das autoras de literatura infantil mais conceituadas em Portugal, Sophia de Mello Breyner Andresen. Em relação ao estilo de animação usado tenciona-se que se mantenha constante através de técnicas de *cut-out animation*. Relativamente às especificidades mais técnicas deste programa, a linguagem visual, os personagens, as falas e o som, será influenciado não só pelos gostos e interesses das crianças como também pelo assunto da história, com o objetivo de recriar o clima ideal à história retratada.

4.2. Amostra alvo do estudo: constituição e organização

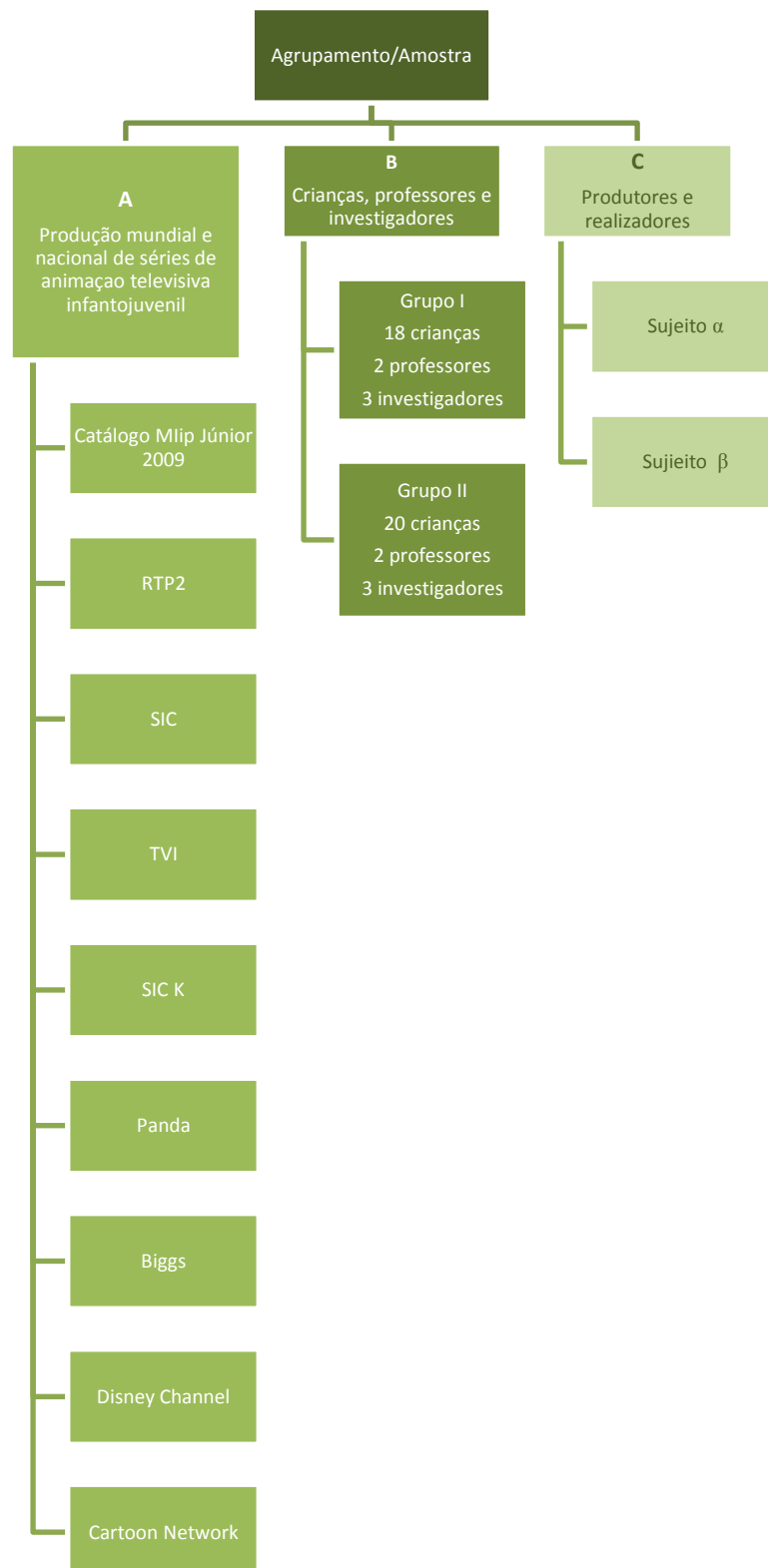


Figura 32 - Organização do agrupamento de amostras

Para a concretização deste estudo utilizou-se um agrupamento de amostras organizado em três grupos de estudo: a amostra A; a amostra B; e a amostra C

A amostra A é do tipo não probabilística, uma vez que foram selecionados sujeitos, crianças e adultos, pertencentes à instituição escolar Cooperativa de Educação e Ensino, A Torre, onde se desenvolve o projeto “Trocado por miúdos”. Cingiu-se a um conjunto de 38 crianças, com idades compreendidas entre os 8 e 9 anos, e 4 adultos correspondentes aos professores (Tabela I), os quais foram organizadas do seguinte modo: o Grupo I integrava 18 crianças, 10 das quais eram rapazes, e as restantes 8 raparigas, correspondentes à turma do 3ºA; o Grupo II integrava 20 crianças, 15 rapazes e 5 raparigas, correspondentes à turma do 3ºB. Ambas as turmas eram lecionadas pelos 4 professores de forma intercalada. Mais ainda, a amostra A é também constituída pelos 3 investigadores do projeto “Trocado por Miúdos”, incluindo a autora da presente dissertação.

A escolha deste colégio foi feita devido não só à sua localização urbana como também ao nível socioeconómico médio/alto das famílias das crianças que o frequentam, o que pode significar uma maior percentagem de crianças com acesso às novas tecnologias e canais televisivos, tais como canais por cabo, o que para este projeto é algo essencial tendo em conta que parte do projeto se baseou numa recolha de séries de animação em exibição em canais distribuídos em Portugal. Por outro lado este é um colégio com o qual a orientadora deste projeto, a Prof. Dra. Conceição Lopes, já tinha uma relação e no qual já elaborou investigações anteriores no âmbito da investigação que produz no campo dos media e as crianças desde 2007, o projeto “Trocado por Miúdos”, o que facilitou a comunicação com o mesmo.

A 6 sessões de intervenção realizadas no âmbito de cada um dos grupos de discussão e de recolha de dados implicaram os professores das duas turmas, participantes ativos na dinamização da discussão, assim como os investigadores que tiveram, sobretudo uma participação ativa como observadores. Contudo há que salientar que do conjunto dos professores, faziam parte o responsável pedagógico da instituição, identificado como professor P3, que em conjunto com o professor P2 eram os dinamizadores do grupo I e os professores P1 e P4 dinamizadores do grupo II.

Amostra A			
Professores			
P1	P2	P3	P4
Crianças (8-9 anos)			
Grupo I (3ºA)		Grupo II (3ºB)	
Y1		Z1	
Y2		Z2	
Y3		Z3	
Y4		Z4	
Y5		Z5	
Y6		Z6	
Y7		Z7	
Y8		Z8	
Y9		Z9	
Y10		Z10	
Y11		Z11	
Y12		Z12	
Y13		Z13	
Y14		Z14	
Y15		Z15	
Y16		Z16	
Y17		Z17	
Y18		Z18	
		Z19	
		Z20	

Tabela I - Lista de professores e crianças do grupo de recolha de dados do Grupo I e Grupo II

Da amostra B faz parte a recolha e análise de dados referentes à programação televisiva infantojuvenil existente a nível mundial e nacional, através das grelhas de programação oferecidas por canais infantojuvenis disponíveis em Portugal, como a RTP2, SIC, TVI, Panda, SIC K, Biggs, Disney Channel, Cartoon Network, recolhidas entre o dia 29 de Novembro e 4 de Dezembro de 2013. Desta amostra faz parte também a programação descrita no catálogo do Mip Júnior 2009, que permite ter uma percepção da programação oferecida a nível mundial.

Por fim da amostra C fazem parte o sujeito α e o sujeito β correspondentes aos realizadores Nuno Beato, responsável pela série televisiva infantojuvenil *Ema&Gui*, e Miguel Braga responsável pela série *Nutri Ventures*, respectivamente, aos quais foi feita uma entrevista.

4.3. Metodologia qualitativa

A investigação que aqui se apresenta trata-se de um estudo qualitativo, que facilita o estudo e análise de realidades complexas e sempre em mudança, como são o caso das pessoas, grupos e sociedades. A abordagem qualitativa da análise pretende observar novos factos e comprová-los, através da observação e experiência direta (Vilches, 2011). O seu objetivo está centrado na análise dos elementos necessários que, no contexto desta dissertação, são a recolha e a análise do debate, continuado, com 38 crianças, de 8-9 anos de idade, acerca de livros e sobre o consumo televisivo, visando a co-produção, em co-autoria de uma série de animação 2D.

Deste modo, realizou-se um estudo do tipo etnográfico, que se caracteriza pela descrição da vida de um determinado grupo a fim de se atingir a compreensão global desse mesmo grupo, e cujo objetivo, neste caso, é estudar a cultura da comunidade de crianças entre 8 e 9 anos do séc. XXI. Mais concretamente, no que toca ao seu envolvimento e exposição aos conteúdos oferecidos pelos meios de comunicação, no que diz respeito aos seus gostos, necessidades e motivações relacionados com a temática da programação infantojuvenil em animação.

Esta investigação envolve uma multiplicidade de métodos e de técnicas, seja na dinamização da discussão feita através do grupo de discussão, na focalização temática – livros e programas de televisão que veem, nos métodos Octogno co-participativo e do *design* de ludicidade co-participativo, constelação e atributos, que envolvem um conjunto diversificado de instrumentos de registo de dados. E, mais ainda, uma diversidade de questões abertas, fechadas e semiabertas, apresentadas e dinamizadas em cada uma das sessões do percurso da investigação-ação. A investigadora, autora desta dissertação esteve sempre envolvida no contexto de vida real em que se realizaram as sessões de debate em grupo, assumindo, também, o método de observação direta e participante, sem interferir ou ajuizar os enunciados produzidos pelas crianças, garantindo, assim, que as suas manifestações discursivas, verbais e não verbais, fossem espontâneas e correspondam à realidade, sem serem enviesadas pela presença do observador.

Como forma de por em prática a dinâmica da co-construção e o *design* de ludicidade co-participativo foram criados 2 grupos de discussão com as crianças e entre elas e que integram a amostra crianças. Desta forma torna-se possível o conhecimento e a melhor compreensão do que pensam e sugerem

Projeto Travada por todos
Subsistema Criação de filmes sobre de animação televisiva para crianças dos 8 aos 9 anos
Prof. Dra. Célia Antunes Silva | 2ª sessão 29 Março 2014

Ola pessoal! Hoje vamos trabalhar para percebermos qual a tua vontade para, juntos, criar um desenho de animação de um filme de televisão para crianças dos 8 aos 9 anos. Vamos lá!

A tua opinião é fundamental para conseguirmos, em conjunto, produzir uma série de animação televisiva para crianças dos 8 aos 9 anos. Vamos lá! Vamos lá! Vamos lá!

Assim, Responde que nos dás a tua opinião sobre as questões que se seguem.

MUITO IMPORTANTE: regista a tua opinião escolhendo o grau de acordo a seguir indicado, que melhor representa o que tu gostas ou não de cada uma das coisas. 0 = nada gostei; 1 = não gostei; 2 = pouco gostei; 3 = gostei mais ou menos; 4 = gostei bastante; 5 = gostei muito; 6 = gostei muito mais.

Eu sou	Formas	Figuras	Formas	Figuras	Formas	Figuras	Formas	Figuras
Formas	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar
Figuras	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar	A minha do mar

Gostamos de saber:

- Qual a forma que mais gostas?
- Qual a forma que menos gostas?
- Qual a forma que mais gostas?
- Qual a forma que menos gostas?
- Qual a forma que mais gostas?
- Qual a forma que menos gostas?
- Qual a forma que mais gostas?
- Qual a forma que menos gostas?

Obrigado pela tua colaboração!

Figura 33 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº1 (1ª sessão, 20 e 27 Março 2014)

Projeto Travada por todos
Subsistema Criação de filmes sobre de animação televisiva para crianças dos 8 aos 9 anos
Prof. Dra. Célia Antunes Silva | 3ª sessão 8 e 15 Maio 2014

Ola pessoal! Hoje vamos trabalhar para percebermos qual a tua vontade para, juntos, criar um desenho de animação de um filme de televisão para crianças dos 8 aos 9 anos. Vamos lá!

A tua opinião é fundamental para conseguirmos, em conjunto, produzir uma série de animação televisiva para crianças dos 8 aos 9 anos. Vamos lá! Vamos lá! Vamos lá!

Assim, Responde que nos dás a tua opinião sobre as questões que se seguem.

MUITO IMPORTANTE: regista a tua opinião escolhendo o grau de acordo a seguir indicado, que melhor representa o que tu gostas ou não de cada uma das coisas. 0 = nada gostei; 1 = não gostei; 2 = pouco gostei; 3 = gostei mais ou menos; 4 = gostei bastante; 5 = gostei muito; 6 = gostei muito mais.

Formas	Figuras	Formas	Figuras	Formas	Figuras	Formas	Figuras	Formas	Figuras
Formas	Formas	Formas	Formas	Formas	Formas	Formas	Formas	Formas	Formas
Figuras	Figuras	Figuras	Figuras	Figuras	Figuras	Figuras	Figuras	Figuras	Figuras

Obrigado!

Figura 34 - Anexo 13 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº6 (3ª sessão, 8 e 15 Maio 2014)

Figura 35 - Anexo 14 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº7 (4ª sessão, 16 junho 2014)

Sessão 1		
Atividade	Objetivo	Desafio
1. Observar e descrever o jogo de cartas.	1. Observar e descrever o jogo de cartas.	1. Observar e descrever o jogo de cartas.
2. Observar e descrever o jogo de cartas.	2. Observar e descrever o jogo de cartas.	2. Observar e descrever o jogo de cartas.
3. Observar e descrever o jogo de cartas.	3. Observar e descrever o jogo de cartas.	3. Observar e descrever o jogo de cartas.
4. Observar e descrever o jogo de cartas.	4. Observar e descrever o jogo de cartas.	4. Observar e descrever o jogo de cartas.
5. Observar e descrever o jogo de cartas.	5. Observar e descrever o jogo de cartas.	5. Observar e descrever o jogo de cartas.
6. Observar e descrever o jogo de cartas.	6. Observar e descrever o jogo de cartas.	6. Observar e descrever o jogo de cartas.
7. Observar e descrever o jogo de cartas.	7. Observar e descrever o jogo de cartas.	7. Observar e descrever o jogo de cartas.
8. Observar e descrever o jogo de cartas.	8. Observar e descrever o jogo de cartas.	8. Observar e descrever o jogo de cartas.
9. Observar e descrever o jogo de cartas.	9. Observar e descrever o jogo de cartas.	9. Observar e descrever o jogo de cartas.
10. Observar e descrever o jogo de cartas.	10. Observar e descrever o jogo de cartas.	10. Observar e descrever o jogo de cartas.
11. Observar e descrever o jogo de cartas.	11. Observar e descrever o jogo de cartas.	11. Observar e descrever o jogo de cartas.
12. Observar e descrever o jogo de cartas.	12. Observar e descrever o jogo de cartas.	12. Observar e descrever o jogo de cartas.
13. Observar e descrever o jogo de cartas.	13. Observar e descrever o jogo de cartas.	13. Observar e descrever o jogo de cartas.
14. Observar e descrever o jogo de cartas.	14. Observar e descrever o jogo de cartas.	14. Observar e descrever o jogo de cartas.
15. Observar e descrever o jogo de cartas.	15. Observar e descrever o jogo de cartas.	15. Observar e descrever o jogo de cartas.
16. Observar e descrever o jogo de cartas.	16. Observar e descrever o jogo de cartas.	16. Observar e descrever o jogo de cartas.
17. Observar e descrever o jogo de cartas.	17. Observar e descrever o jogo de cartas.	17. Observar e descrever o jogo de cartas.
18. Observar e descrever o jogo de cartas.	18. Observar e descrever o jogo de cartas.	18. Observar e descrever o jogo de cartas.
19. Observar e descrever o jogo de cartas.	19. Observar e descrever o jogo de cartas.	19. Observar e descrever o jogo de cartas.
20. Observar e descrever o jogo de cartas.	20. Observar e descrever o jogo de cartas.	20. Observar e descrever o jogo de cartas.
21. Observar e descrever o jogo de cartas.	21. Observar e descrever o jogo de cartas.	21. Observar e descrever o jogo de cartas.
22. Observar e descrever o jogo de cartas.	22. Observar e descrever o jogo de cartas.	22. Observar e descrever o jogo de cartas.
23. Observar e descrever o jogo de cartas.	23. Observar e descrever o jogo de cartas.	23. Observar e descrever o jogo de cartas.
24. Observar e descrever o jogo de cartas.	24. Observar e descrever o jogo de cartas.	24. Observar e descrever o jogo de cartas.
25. Observar e descrever o jogo de cartas.	25. Observar e descrever o jogo de cartas.	25. Observar e descrever o jogo de cartas.
26. Observar e descrever o jogo de cartas.	26. Observar e descrever o jogo de cartas.	26. Observar e descrever o jogo de cartas.
27. Observar e descrever o jogo de cartas.	27. Observar e descrever o jogo de cartas.	27. Observar e descrever o jogo de cartas.
28. Observar e descrever o jogo de cartas.	28. Observar e descrever o jogo de cartas.	28. Observar e descrever o jogo de cartas.
29. Observar e descrever o jogo de cartas.	29. Observar e descrever o jogo de cartas.	29. Observar e descrever o jogo de cartas.
30. Observar e descrever o jogo de cartas.	30. Observar e descrever o jogo de cartas.	30. Observar e descrever o jogo de cartas.
31. Observar e descrever o jogo de cartas.	31. Observar e descrever o jogo de cartas.	31. Observar e descrever o jogo de cartas.
32. Observar e descrever o jogo de cartas.	32. Observar e descrever o jogo de cartas.	32. Observar e descrever o jogo de cartas.
33. Observar e descrever o jogo de cartas.	33. Observar e descrever o jogo de cartas.	33. Observar e descrever o jogo de cartas.
34. Observar e descrever o jogo de cartas.	34. Observar e descrever o jogo de cartas.	34. Observar e descrever o jogo de cartas.
35. Observar e descrever o jogo de cartas.	35. Observar e descrever o jogo de cartas.	35. Observar e descrever o jogo de cartas.
36. Observar e descrever o jogo de cartas.	36. Observar e descrever o jogo de cartas.	36. Observar e descrever o jogo de cartas.
37. Observar e descrever o jogo de cartas.	37. Observar e descrever o jogo de cartas.	37. Observar e descrever o jogo de cartas.
38. Observar e descrever o jogo de cartas.	38. Observar e descrever o jogo de cartas.	38. Observar e descrever o jogo de cartas.
39. Observar e descrever o jogo de cartas.	39. Observar e descrever o jogo de cartas.	39. Observar e descrever o jogo de cartas.
40. Observar e descrever o jogo de cartas.	40. Observar e descrever o jogo de cartas.	40. Observar e descrever o jogo de cartas.
41. Observar e descrever o jogo de cartas.	41. Observar e descrever o jogo de cartas.	41. Observar e descrever o jogo de cartas.
42. Observar e descrever o jogo de cartas.	42. Observar e descrever o jogo de cartas.	42. Observar e descrever o jogo de cartas.
43. Observar e descrever o jogo de cartas.	43. Observar e descrever o jogo de cartas.	43. Observar e descrever o jogo de cartas.
44. Observar e descrever o jogo de cartas.	44. Observar e descrever o jogo de cartas.	44. Observar e descrever o jogo de cartas.
45. Observar e descrever o jogo de cartas.	45. Observar e descrever o jogo de cartas.	45. Observar e descrever o jogo de cartas.
46. Observar e descrever o jogo de cartas.	46. Observar e descrever o jogo de cartas.	46. Observar e descrever o jogo de cartas.
47. Observar e descrever o jogo de cartas.	47. Observar e descrever o jogo de cartas.	47. Observar e descrever o jogo de cartas.
48. Observar e descrever o jogo de cartas.	48. Observar e descrever o jogo de cartas.	48. Observar e descrever o jogo de cartas.
49. Observar e descrever o jogo de cartas.	49. Observar e descrever o jogo de cartas.	49. Observar e descrever o jogo de cartas.
50. Observar e descrever o jogo de cartas.	50. Observar e descrever o jogo de cartas.	50. Observar e descrever o jogo de cartas.
51. Observar e descrever o jogo de cartas.	51. Observar e descrever o jogo de cartas.	51. Observar e descrever o jogo de cartas.
52. Observar e descrever o jogo de cartas.	52. Observar e descrever o jogo de cartas.	52. Observar e descrever o jogo de cartas.
53. Observar e descrever o jogo de cartas.	53. Observar e descrever o jogo de cartas.	53. Observar e descrever o jogo de cartas.
54. Observar e descrever o jogo de cartas.	54. Observar e descrever o jogo de cartas.	54. Observar e descrever o jogo de cartas.
55. Observar e descrever o jogo de cartas.	55. Observar e descrever o jogo de cartas.	55. Observar e descrever o jogo de cartas.
56. Observar e descrever o jogo de cartas.	56. Observar e descrever o jogo de cartas.	56. Observar e descrever o jogo de cartas.
57. Observar e descrever o jogo de cartas.	57. Observar e descrever o jogo de cartas.	57. Observar e descrever o jogo de cartas.
58. Observar e descrever o jogo de cartas.	58. Observar e descrever o jogo de cartas.	58. Observar e descrever o jogo de cartas.
59. Observar e descrever o jogo de cartas.	59. Observar e descrever o jogo de cartas.	59. Observar e descrever o jogo de cartas.
60. Observar e descrever o jogo de cartas.	60. Observar e descrever o jogo de cartas.	60. Observar e descrever o jogo de cartas.
61. Observar e descrever o jogo de cartas.	61. Observar e descrever o jogo de cartas.	61. Observar e descrever o jogo de cartas.
62. Observar e descrever o jogo de cartas.	62. Observar e descrever o jogo de cartas.	62. Observar e descrever o jogo de cartas.
63. Observar e descrever o jogo de cartas.	63. Observar e descrever o jogo de cartas.	63. Observar e descrever o jogo de cartas.
64. Observar e descrever o jogo de cartas.	64. Observar e descrever o jogo de cartas.	64. Observar e descrever o jogo de cartas.
65. Observar e descrever o jogo de cartas.	65. Observar e descrever o jogo de cartas.	65. Observar e descrever o jogo de cartas.
66. Observar e descrever o jogo de cartas.	66. Observar e descrever o jogo de cartas.	66. Observar e descrever o jogo de cartas.
67. Observar e descrever o jogo de cartas.	67. Observar e descrever o jogo de cartas.	67. Observar e descrever o jogo de cartas.
68. Observar e descrever o jogo de cartas.	68. Observar e descrever o jogo de cartas.	68. Observar e descrever o jogo de cartas.
69. Observar e descrever o jogo de cartas.	69. Observar e descrever o jogo de cartas.	69. Observar e descrever o jogo de cartas.
70. Observar e descrever o jogo de cartas.	70. Observar e descrever o jogo de cartas.	70. Observar e descrever o jogo de cartas.
71. Observar e descrever o jogo de cartas.	71. Observar e descrever o jogo de cartas.	71. Observar e descrever o jogo de cartas.
72. Observar e descrever o jogo de cartas.	72. Observar e descrever o jogo de cartas.	72. Observar e descrever o jogo de cartas.
73. Observar e descrever o jogo de cartas.	73. Observar e descrever o jogo de cartas.	73. Observar e descrever o jogo de cartas.
74. Observar e descrever o jogo de cartas.	74. Observar e descrever o jogo de cartas.	74. Observar e descrever o jogo de cartas.
75. Observar e descrever o jogo de cartas.	75. Observar e descrever o jogo de cartas.	75. Observar e descrever o jogo de cartas.
76. Observar e descrever o jogo de cartas.	76. Observar e descrever o jogo de cartas.	76. Observar e descrever o jogo de cartas.
77. Observar e descrever o jogo de cartas.	77. Observar e descrever o jogo de cartas.	77. Observar e descrever o jogo de cartas.
78. Observar e descrever o jogo de cartas.	78. Observar e descrever o jogo de cartas.	78. Observar e descrever o jogo de cartas.
79. Observar e descrever o jogo de cartas.	79. Observar e descrever o jogo de cartas.	79. Observar e descrever o jogo de cartas.
80. Observar e descrever o jogo de cartas.	80. Observar e descrever o jogo de cartas.	80. Observar e descrever o jogo de cartas.
81. Observar e descrever o jogo de cartas.	81. Observar e descrever o jogo de cartas.	81. Observar e descrever o jogo de cartas.
82. Observar e descrever o jogo de cartas.	82. Observar e descrever o jogo de cartas.	82. Observar e descrever o jogo de cartas.
83. Observar e descrever o jogo de cartas.	83. Observar e descrever o jogo de cartas.	83. Observar e descrever o jogo de cartas.
84. Observar e descrever o jogo de cartas.	84. Observar e descrever o jogo de cartas.	84. Observar e descrever o jogo de cartas.
85. Observar e descrever o jogo de cartas.	85. Observar e descrever o jogo de cartas.	85. Observar e descrever o jogo de cartas.
86. Observar e descrever o jogo de cartas.	86. Observar e descrever o jogo de cartas.	86. Observar e descrever o jogo de cartas.
87. Observar e descrever o jogo de cartas.	87. Observar e descrever o jogo de cartas.	87. Observar e descrever o jogo de cartas.
88. Observar e descrever o jogo de cartas.	88. Observar e descrever o jogo de cartas.	88. Observar e descrever o jogo de cartas.
89. Observar e descrever o jogo de cartas.	89. Observar e descrever o jogo de cartas.	89. Observar e descrever o jogo de cartas.
90. Observar e descrever o jogo de cartas.	90. Observar e descrever o jogo de cartas.	90. Observar e descrever o jogo de cartas.
91. Observar e descrever o jogo de cartas.	91. Observar e descrever o jogo de cartas.	91. Observar e descrever o jogo de cartas.
92. Observar e descrever o jogo de cartas.	92. Observar e descrever o jogo de cartas.	92. Observar e descrever o jogo de cartas.
93. Observar e descrever o jogo de cartas.	93. Observar e descrever o jogo de cartas.	93. Observar e descrever o jogo de cartas.
94. Observar e descrever o jogo de cartas.	94. Observar e descrever o jogo de cartas.	94. Observar e descrever o jogo de cartas.
95. Observar e descrever o jogo de cartas.	95. Observar e descrever o jogo de cartas.	95. Observar e descrever o jogo de cartas.
96. Observar e descrever o jogo de cartas.	96. Observar e descrever o jogo de cartas.	96. Observar e descrever o jogo de cartas.
97. Observar e descrever o jogo de cartas.	97. Observar e descrever o jogo de cartas.	97. Observar e descrever o jogo de cartas.
98. Observar e descrever o jogo de cartas.	98. Observar e descrever o jogo de cartas.	98. Observar e descrever o jogo de cartas.
99. Observar e descrever o jogo de cartas.	99. Observar e descrever o jogo de cartas.	99. Observar e descrever o jogo de cartas.
100. Observar e descrever o jogo de cartas.	100. Observar e descrever o jogo de cartas.	100. Observar e descrever o jogo de cartas.

os sujeito alvo, das suas necessidades, motivações, atitudes, desígnios e comportamentos, determinando assim sistemas de valor, atributos, imagem, problemas, necessidades, e significados (Vilches, 2011). De acordo com Vilches o grupo de discussão possui como características principais a linguagem geral e estruturada, a conversação, a liberdade de estruturação de discurso, e tem como objetivo a confrontação de opiniões, ideias e a compreensão das motivações, racionais e emocionais, a fim de chegar a conclusões. Contudo, no decorrer da investigação, tendo em conta as especificidades da mesma e por forma a chegar a dados mais concretos, sentiu-se a necessidade de criar também o *focus group*, com um discurso mais direto e controlado, que nos permitiu obter informações mais concretas.

O *design* de ludicidade co-participativo potencia a interação social e a comunicação de cada criança frente ao grupo e das crianças entre si, e entre estas e os adultos, professores e investigadores.

A teoria da ludicidade foi criada por Conceição Lopes, em 1998. A autora sublinha nesta teoria que a ludicidade é um fenómeno humano que se manifesta diversamente, no brincar, recrear, lazer, construir brinquedos e jogos, no humor, e nas festas, emergindo d e cada uma das manifestações uma multiplicidade e diversidade de efeitos (Lopes, 2004). Segundo a autora, a ludicidade potencia a comunicação interpessoal e nas crianças é a condição privilegiada da comunicação consigo próprias, com os outros e com o mundo que as rodeia,ou seja, quando os sujeitos se encontram no registo da ludicidade, predispõem-se à comunicação.

A ludicidade está associada ao entretenimento televisivo, pois manifesta-se através de ações como o brincar, o jogar, o recriar, entre outros e por isso é um processo que produz efeitos e torna-se mais eficaz com crianças. Sendo assim, o *design* de ludicidade co-participativo conceptualizado pela mesma autora Lopes (2004; 2014) é a principal metodologia, de inspiração etnográfica e de investigação-ação, inovadora e central neste projeto. Esta metodologia permite a motivação autointrínseca de cada sujeito participante da mesma situação de comunicação, que se oferece à co-participação individual e à cooperação com os outros de modo espontâneo, entre todos os membros do grupo de discussão. Este processo de co-construção é geradora da partilha da experiência e do conhecimento e caracteriza-se pela reflexão argumentativa, interrogativa e crítica (Lopes, 2014). Desenvolve-se, segundo Lopes (2014), a partir de uma estrutura conceptual e metodológica, organizada em três processos estruturantes que intervêm com dimensões e níveis de especificidade distintos. Em primeiro

lugar o *desejo* que se caracteriza pela emoção, em segundo o *desígnio* que representa o domínio da razão que vem sobre a emoção gerada pelo primeiro e por fim o *desenho* da ação social que representa a concretização da dinamização entre cada um dos processos estruturantes.

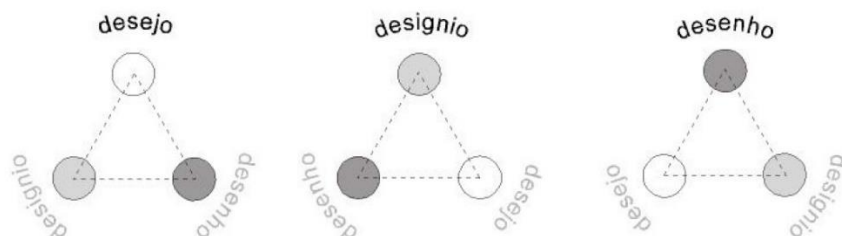


Figura 36 - Tríade processual do design de ludicidade (Lopes, 2004)

De forma a obter o contributo de alguns realizadores de animação 2D, e que fazem parte da amostra, fez-se uso de questionários que consistem, segundo Quivy (2008) em colocar uma série de perguntas a um grupo de inquiridos, representativo de uma determinada população, que neste caso foram os dois grupos de crianças alvo, e os dois realizadores. Estas perguntas inserem-se sobre as opiniões, atitudes, o nível de conhecimentos, entre outros, dos inquiridos. Estes questionários, de resposta aberta, semi-aberta e fechada, foram realizados pessoalmente com as crianças, durante as sessões de recolha de dados, e através de *email* no caso dos realizadores.

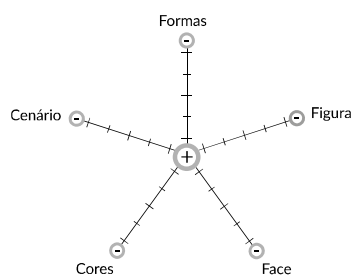


Figura 37 - Constelação de atributos utilizada no instrumento de recolha de dados nº6

Para a análise dos dados recolhidos nos grupos de debate com as crianças é utilizado o método da constelação de atributos, utilizado no artigo *Marca: Uma metodologia para avaliar o desenho e seus impactos* (Sousa, 2011), de Álvaro Sousa, com o objetivo de avaliar a força comunicativa de uma marca, que consiste na elaboração de um questionário simples e aberto de associações mentais, com o intuito de obter um levantamento que enumere os atributos relacionados com o objeto em estudo, que podem surgir sob a forma de conceitos, imagens ou perguntas (Lopes, 2013) e em que o entrevistado responde com vários atributos a um estímulo fornecido pelo entrevistador (Sousa, 2011).

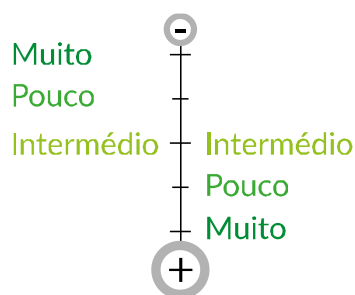


Figura 38 - Escala de dois opostos para avaliação de um atributo

E o método octógono co-participativo que se trata de um processo iterativo desenvolvido numa espiral de procura, de reflexão, de ação e de comunicação ativa com os sujeitos-alvo para que se coproduzam aprendizagens e mudanças (Lopes & Oliveira, 2011), utilizado por Ana Patrícia Oliveira e Conceição Lopes. Este mesmo método surge da

conceptualização da metodologia de investigação-acção, que se caracteriza por ser um processo de investigação focalizado num problema, com o objetivo de realizar modificações e aumentar a compreensão/aprendizagem por parte do investigador desse mesmo problema (Lopes & Oliveira, 2011). Este método baseia-se na aplicação de oito passos para a recolha das práticas de coprodução efetuadas pelas crianças, cuja sequência, segundo Lopes, é a seguinte:

1. Perceber o que as crianças já sabem;
2. Identificar os seus valores e conceitos;
3. Destacar, nos valores e conceitos as suas dominantes;
4. Clarificar o que se quer conhecer de novo;
5. Contextualizar a intervenção, devolver às crianças os dados recolhidos até ao momento;
6. Planear estratégias e construir novo conhecimento;
7. Praticar a metacomunicação;
8. Divulgar e partilhar;

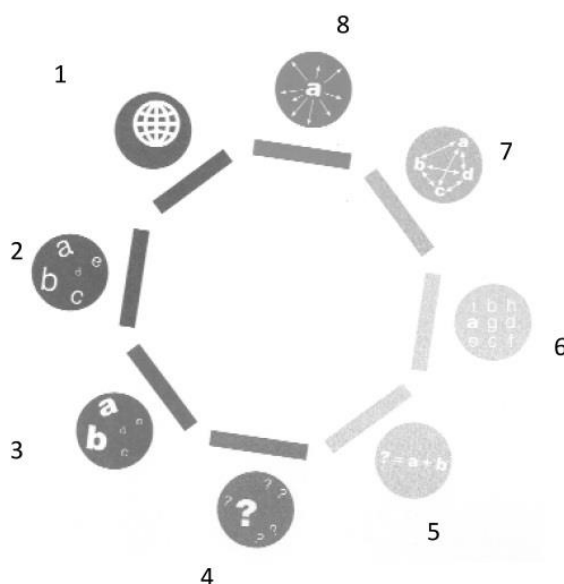


Figura 39 - Representação do método octógono co-participativo

É importante destacar, a propósito dos métodos expostos, o facto de serem os quatro professores, que incluem os grupos de discussão alvo da amostra, os que dinamizaram o debate com as crianças utilizando para o efeito o método octógono co-participativo e o método de *design* de ludicidade co-participativo, referências metodológicas fundamentais do projeto referido, “Trocado por miúdos” (Lopes, 2006-2014), em desenvolvimento na Cooperativa “A Torre” desde 2006.

A partir da recolha de todos os dados, por intermédio dos instrumentos de registo do *design* co-participativo da observação direta e de dados documentados é possível passar-se à análise dos dados, que consiste em reunir todos os dados disponíveis e transformar e agregar estes mesmos dados brutos em unidades que permitem uma descrição mais precisa das características do estudo (Vilches, 2011). A informação é segmentada pela codificação dos dados, através de palavras-chave, temas, contextos, entre outros, e a classificação por categorias. Desta forma torna-se possível a construção do protótipo e a obtenção de respostas às questões de investigação colocadas no início deste estudo.

4.4. Métodos e técnicas de recolha e análise de dados

Pela natureza do presente estudo, uma investigação qualitativa de tipo etnográfico, a recolha de dados tem 3 fontes principais: a recolha e análise de dados referentes à programação televisiva infantojuvenil em animação existente, recolhida através das grelhas de programação oferecidas por cada um dos canais infantojuvenis disponíveis em Portugal, e a partir das quais se elaboraram tabelas distinguindo cada programa por género, público-alvo e temáticas. A mesma técnica é utilizada com a programação discriminada no catálogo do MIP Júnior 2009¹⁶. Outra das fontes de recolha de dados será através da inserção no mundo de vida escolar das crianças público-alvo, utilizando estratégias de dinamização da sua participação, nomeadamente o grupo de discussão e utilizando instrumentos de registo e recolha de dados, como questionários com guião semiaberto, o instrumento de constelação de atributos, vídeo gravação/transcrição de falas e representações visuais. Por último a recolha de dados será feita também através de entrevistas com guião semiaberto a realizadores portugueses de programas televisivos em animação exibidos em Portugal, que constituem fonte de inspiração para o programa que aqui se propõem.

As transcrições de falas recolhidas por videogravação (Anexo 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25) de todas as sessões decorridas com os grupos de crianças foram feitas de acordo com as convenções de transcrição adaptadas a partir de Robert Vion, segundo Lopes (1998):

¹⁶ <http://www.mipjunior.com/>

\	Intervenção de um enunciado pela intervenção de um interlocutor
!	Entoação implicativa
N:::ão	o número de (:) é proporcional ao alongamento da palavra
()	Parte do enunciado não pronunciada
“ ”	Representação fonético-ortográfica
[...]	Interlocutor não identificado

Tabela II - Convenções de transcrição

5. Apresentação dos resultados

A presente investigação que aqui se apresenta - Histórias por desvendar - surge do trabalho desenvolvido com as crianças, inserido no âmbito de um projeto maior desenvolvido nos últimos 3 anos - Trocado por miúdos - na Universidade de Aveiro, dirigido pela Prof. Dra. Conceição Lopes e realizado em conjunto com a Cooperativa de Educação e Ensino, A Torre, desde o ano de 2006.

Este estudo concentra-se em duas principais áreas de investigação: os conteúdos e as audiências, mais propriamente a influência que as mensagens dos media têm sobre a educação do público infantojuvenil, que possui necessidades específicas e por isso merece uma atenção mais cuidada.

De acordo com o anteriormente exposto, o principal objetivo desta investigação será conceber uma série em animação direcionada para o público-alvo de crianças entre os 8 e 9 anos, com a finalidade de concretizar o episódio piloto. A conceptualização deste episódio inclui *design* co-participativo e estratégias de comunicação e de ludicidade dinamizadas com as crianças participantes. A série integrará as orientações, os modos de pensar, interpretar e de representar a realidade das crianças, pensar e construir os conteúdos temáticos a partir da comunicação com elas.

Para a concretização da contextualização deste estudo foram consideradas as séries televisivas produzidas, mundialmente, para as crianças, no período 2009/2010 e 2013. Para a realização desta análise foi feita uma recolha da programação de canais infantojuvenis entre os dias 29 de Novembro e 5 de Dezembro de 2013. Os canais escolhidos para a recolha foram Disney Channel, SIC K, Biggs, Panda e Cartoon Network, para além dos canais generalistas RTP2, SIC e TVI. Foram selecionados apenas os programas que incluíssem o formato de animação dada a natureza do estudo em questão. Desta recolha resultaram 5 grelhas, respetivas a cada um dos canais. A informação recolhida referente a cada um dos programas engloba o título da série, o formato e o público-alvo a que se dirige. Para além destas grelhas feitas a partir da programação de canais infantojuvenis foi também feita uma grelha a partir do catálogo Mip Júnior de 2009, onde foram selecionados os programas no formato de animação e foi recolhida informação referente ao nome, formato e público-alvo.

5.1. Apresentação da análise e resultados obtidos a partir das grelhas de programação

Este estudo centra-se em programação específica para a faixa etária de 8-9 anos e por isso foram considerados para esta investigação apenas canais que possuíssem alguma programação dirigida a este mesmo target, como é o caso dos canais generalistas RTP2, SIC e TVI; e SIC K, Panda, Biggs, Disney Channel, e Cartoon Network, no caso dos canais por cabo. Dentro de cada canal é possível encontrar programação com vários formatos, géneros e técnicas, nomeadamente desde compactos de séries, magazines, séries em 2D, 3D a séries em *live action*. Mas, mais uma vez, como o foco deste estudo é o género de animação, foram considerados objeto de estudo apenas os programas que fizessem uso deste género.

Sendo assim, tomando como ponto de partida a técnica de animação, de toda a recolha de informação feita e estruturada a partir destas grelhas podem ser tiradas algumas conclusões. Verifica-se que, tanto nas grelhas correspondente à programação em cada um dos canais televisivos como na grelha referente ao catálogo MIP Júnior¹⁷, existem muito poucas referências a desenhos animados feitos na técnica de *stop-motion* ou *cut-out animation*, as técnicas escolhidas para utilizar no programa alvo deste estudo. A razão desta ausência deve-se talvez ao facto de serem técnicas que requerem muito trabalho e tempo por parte dos produtores e que, por essa razão, não são técnicas tão apropriadas para grandes produções; outra razão pode ser também devido à crescente popularidade que a técnica de animação digital 3D tem vindo a ganhar, em parte causada pelo crescente desenvolvimento de tecnologias e *softwares* destinados à modelação 3D que tem vindo a aperfeiçoar cada vez mais a técnica. Contudo existem alguns programas que se destacam. Relativamente à técnica de *stop-motion*, *Shaun the sheep* (Fig.40) é, de entre os programas selecionados, aquele que se destaca mais não só por ser o único cujo público-alvo a que se dirige abrange o público-alvo do estudo em questão¹⁸, mas também por ser uma série de grande popularidade. Realizada pela *Aardman studios*, trata-se de uma série de humor cujos personagens são animais com características humanas, com episódios de cerca de 15 minutos. Uma das características mais interessantes desta série é



Figura 40 - *Shaun the sheep*.

Fonte: <http://www.gamershell.com/sreenpop.php?id=315854>

¹⁷ <http://www.mipjunior.com/>

¹⁸ De 7 a 8 anos.



Figura 41 - Postman pat sds.

Fonte: <http://www.abc.net.au/abcfor-kids/shows/s2978947.htm>



Figura 42 - Pingu

Fonte: <http://babyccinokids.com/blog/2008/02/20/pingu/>

talvez o facto de ser uma série muda, ou seja, apesar de ter sonorização, não possui qualquer fala a não ser alguns sons ambiente e grunhidos produzidos pelos animais. Esta é uma característica interessante na medida em que, apesar de não possuir qualquer tipo de fala, a série não deixa de despertar o interesse que é compensado pela expressividade dos personagens, o ambiente que os rodeia e mesmo as suas ações de carácter cómico. Esta característica não é novidade pois pode ser encontrada noutras séries animadas de comédia como é o caso de *Tom and Jerry*, ou, mais recente, *Oggy et les cafards*. O género da comédia parece ser dos mais populares entre o público infantojuvenil, chegando mesmo a ser o género de eleição pelas crianças dos 6 aos 14 anos (Reed MIDEM, 2009). Outra série em *stop-motion* que se destaca é *Postman pat sds* (Fig.41), contudo destina-se a um público-alvo¹⁹ de idade inferior ao pretendido. Os personagens possuem características humanas, num ambiente doméstico, feitos essencialmente em plasticina²⁰ com recurso também a outros tipos de materiais para criar diferentes texturas que se aproximem ao mundo real mas que no entanto não perdem o ar de desenho animado.

Técnica: <i>Stop-motion</i>		
Código	Nome	Público-alvo
I182	Explore the world with miffy	2-5 anos
I255	Hana's helpline	4-6 anos
I69	Bert and ernie's great adventures	?
I122	Clayplay	1-3 anos
I361	Little rain worms	2-5 anos
I406	Mio and Mao	2-6 anos
I477	Pat and mat	
I499	Postman pat sds	2-5 anos
I509	Quaquao	0-6 anos
I521	Ribbit's riddles	Pré-escola
I593	Summertoon mill	2-6 anos
I287	Igam ogam	2-5 anos
C23	Pingu	?
-	Timmy time	?
F2; D2	Shaun the sheep	4-8 anos
F29	Os irmãos koala	>3 anos

Tabela III - Seleção de Programas na técnica de *stop-motion*

¹⁹ 2 a 5 anos

²⁰ A técnica de *stop-motion* que utiliza materiais maleáveis como a argila ou plasticina é chamada de *claymation*.



Figura 43 - Quick quack, duck! (2012)

Fonte: <http://nickalive.blogspot.pt/2013/10/upcoming-brand-new-cg-animated.html>

013/10/upcoming-brand-new-cg-

animated.html

Relativamente à técnica de *cut-out animation*²¹ foram registados mais programas presentes nas grelhas do que na técnica anterior, contudo não se encontrou nenhum que não recorresse a técnicas digitais para a manipulação dos vários elementos. Apesar de serem feitos com recortes, a manipulação desses mesmos é feita utilizando *softwares* apropriados para isso ao invés de serem manipulados manualmente e fotografados *frame a frame*, como se caracteriza a técnica de *stop-motion*. Sendo assim de entre os programas selecionados destaca-se *Ema & Gui*, uma produção portuguesa do estúdio *Sardinha em Lata*, em que todos os elementos da animação são criados a partir de imagens de texturas como tecidos dando a sensação de os personagens se tratarem de bonecos de pano, assim como o mundo que os envolve. Tal como nesta série pretende-se também que a técnica de *cut-out animation* no protótipo Histórias por desvendar, utilize essencialmente texturas, mas neste caso, de papel, para fazer mais sentido com a temática da série. O papel serve para simbolizar o “mundo de papel” criado a partir da história que se encontra nas páginas do livro.

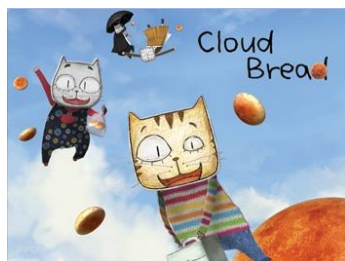


Figura 44 - Cloud Bread (2010)

Fonte: [http://www.hancinema.net/korean-animated-show-nominated-](http://www.hancinema.net/korean-animated-show-nominated-for-annie-award-27203.html)

orean-animated-show-nominated-

for-annie-award-27203.html

Uma outra série que se destaca é a *Cloud Bread* (2010) (Fig.44), que mistura objetos criados a partir de desenhos em papel, texturas de tecido por exemplo, e objetos criados em 3D. Esta série diferencia-se das restantes devido à utilização da técnica do 3D criado digitalmente, que lhe atribui profundidade aos cenários e por isso é possível ver os recortes moverem-se no eixo Z. Embora esta série possua mais elementos do que se pretende para a Histórias por desvendar, esta aproxima-se do resultado pretendido relativamente às texturas usadas nos elementos feitos de papel onde se podem verificar texturas de técnicas de pintura a lápis de cor. Na série Histórias por desvendar pretende-se que as texturas, tanto do papel como das técnicas de pintura, façam parte do ambiente visual da série, mais uma vez, para ajudar a criar um ambiente de “mundo de papel”, para além de que as diferentes texturas utilizadas adequar-se-ão à própria história e à cultura que ela representa.

²¹ Técnica de *stop-motion* utilizando recortes.

Técnica: <i>Cut-out animation</i>	
Nome	Público-alvo
Around the world for free	Adolescentes
Ema e Gui	3-6 anos
Ava riko teo	Pré-escola
Bem & Holly's little kingdom	2-5 anos
Bogus & humbug	5-9 anos
Carefree capers	1-4 anos
Cloud bread	2-5 anos
Dirtgirlworld	Pré-escola
Fun with Claude	Pré-escola
Funky Fables - Bop til you drop	8-12 anos
Funny animals	4-8 anos
Guess what?	?
Home of Forest	3-8 anos
Hubert	6-9 anos
Miss wawa	?
Moko in asia	6-10 anos
PSI-Five	12-16 anos
Quick quack, duck!	3-7 anos
Charlie and lola	3-7 anos

Tabela IV - Seleção de programas na técnica de cut-out animation



Figura 46 - Sandra, a detective de contos

Fonte: <http://www.rtve.es/infantil/noticias/llega-sandra-detective-cuentos/300536.shtml>



Figura 45 - 1 minute in a museum.

Fonte: <http://www.cinefete.ca/en/site/products/1-minute-in-a-museum#.VEVeqPnF-So>

Relativamente aos programas considerados educativos, que de alguma forma procuram transmitir cultura e conhecimentos, podem-se encontrar diversos tipos com diferentes objetivos como o de transmitir contos conhecidos por cada episódio, que sofrem um ligeiro *twist*, como em *Sandra, a detective de contos* (Fig.46) ou *Missy mila twisted tales*, ou mesmo de fábulas com as próprias personagens da série, como é o caso de *64 Zoo Lane* ou *Aesop's Theater*, alguns mesmo que são já adaptados de livros existentes como é o caso de *Anita*, noutros onde o objetivo é transmitir conhecimento sobre obras de arte, como é o caso de *1 minute in a museum* (Fig.45) e outro ainda onde o principal tema são as diferentes fobias que existem, como é o caso de *Fígaro Pho* (Fig.47). Tendo em conta a temática do estudo em questão, procurar-se-á focar-se mais nos programas que estão ligados à literatura, que transmitem conhecimento sobre obras literárias e não só. No caso de Portugal existem dois programas, um do tipo magazine, o *Zig Zag* que é transmitido na RTP2, que possui uma rubrica destinada a promover livros infantojuvenis, mas que não possui qualquer ligação ao género de animação, e o programa *A minha estante* do canal SIC K, este já com pequenas animações das ilustrações dos próprios livros. Para o projeto em estudo pretende-se que o próprio conto



Figura 47 - Fígaro Pho.

Fonte: <http://vishusproductions.com/the-adventures-of-figaro-pho/>

faça parte do episódio, onde os personagens principais dos contos se tornam nos personagens principais da série, interagindo nela.

Temática: livros, contos e cultura	
Nome	Público-alvo
Sandra, detetive de contos	4-8 anos
A minha estante	?
Anita	?
Tinga Tinga Tales	3-5 anos
Zig Zag	?
1 minute in a museum	6-10 anos
Aesop's Theater	4-7 anos
Figaro Pho	6-12 anos
Geronimo Stilton	>6 anos
Missy mila twisted tales	5-8 anos
64 Zoo lane	Pré-escola
Little fables	?

Tabela V - Seleção de alguns dos programas com a temática dos livros, contos e cultura

5.2. Percurso da investigação-intervenção com os grupos de discussão

Relativamente à organização das sessões de recolha de dados foram realizadas 6 sessões com os dois grupos, que se organizaram da seguinte forma:

1ª sessão - “Assim eu me vejo, assim eu gostaria que me vissem.”

Ocorrida dos dias 20 de Março e 27 de Março, foi dirigida primeiramente com o Grupo I e depois com o Grupo II respetivamente.

Foco da discussão e objetivos: Apresentação da investigadora, das crianças, dos professores e do projeto; discussão sobre hábitos de leitura, livros que conhecem, leram e andam a ler e séries de animação televisiva que envolvam livros e hábitos de leitura;

Instrumentos de registo e recolha de dados: Instrumento de recolha de dados nº1 (Anexo 10); vídeo gravação/transcrição das falas.

2ª sessão - “Eu penso, nós pensamos, argumentamos e começamos a construir a série.”

Ocorrida no dia 2 de Abril e 3 de Abril foi dividida por partes, a primeira parte (devolução dos resultados obtidos, através da análise de

dados da 1ª sessão de discussão) foi feita de forma intercalada com dois grupos durante a manhã do dia 2 de Abril, a segunda parte (leitura de um fragmento do texto e representação gráfica de elementos do livro selecionado) foi feita durante a tarde do dia 3 de Abril, na qual a investigadora Andreia Silva se encarregou do Grupo II e a investigadora Ana Monteiro se encarregou do Grupo I;

Foco da discussão e objetivos: Devolução dos resultados obtidos; através da análise de dados da 1ª sessão de discussão, para que as crianças acrescentem, corrijam ou modifiquem dados que mencionaram na sessão anterior; apresentação do livro selecionado, *A fada Oriana*, e da autora, Sophia de Mello Breyner; leitura de um fragmento do texto representativo do ambiente da história; representação gráfica de elementos do livro selecionado segundo a perspectiva das crianças.

Instrumentos de registo, recolha e análise de dados: Instrumento de recolha de dados nº2 (Anexo 11) e nº3 (representações visuais); vídeo gravação/transcrição das falas.

3ª sessão - “Conceitos orientadores em discussão e confronto.”

Ocorrida no dia 8 de Maio e 15 de Maio, foi dirigida primeiro com o Grupo I e depois com o Grupo II respetivamente;

Foco da discussão e objetivos: Apresentação das 5 representações gráficas com 5 linguagens visuais diferentes feitas pela investigadora a partir das representações gráficas elaboradas pelas crianças na 2ª sessão; discussão sobre as 5 propostas de representação gráfica da fada Oriana e dos elementos da linguagem visual das figuras, como forma de chegar a uma linguagem visual preferida pelas crianças, a utilizar no primeiro programa; registo das opiniões das crianças acerca da sua decisão sobre cada uma das representações gráficas e sobre as linguagens visuais feito através da constelação de atributos; identificação, das 5 propostas, quais as mais significativas no grupo.

Instrumentos de registo, recolha e análise de dados: Instrumento de recolha de dados nº4 (Anexo 12), nº5 (Linguagens visuais) e nº6 (Anexo 13); vídeo gravação/transcrição das falas.

4ª sessão - “A fada Oriana, construção do guião/storyboard.”

Ocorrida no dia 16 de Junho, foi feita durante a parte da manhã com o Grupo II, e durante a parte da tarde com o Grupo I;

Foco da discussão e objetivos: Devolução dos resultados obtidos, através da análise de dados da 3ª sessão de discussão, sobre as preferências do grupo relativamente à linguagem visual e representação gráfica, para que as crianças acrescentem, corrijam ou modifiquem dados que mencionaram na sessão anterior; introdução sobre as questões relacionadas com o guião do programa; apresentação e discussão de 3 propostas diferentes de *storyboards* e de sonorização para o primeiro programa; explicação e elaboração do instrumento de recolha de dados nº6 com vista à co-construção do guião/*storyboard* do primeiro programa.

Instrumentos de registo, recolha e análise de dados: Instrumento de recolha de dados nº6 (Anexo 14); vídeo gravação/transcrição das falas.

5ª sessão - “Título da série Casa dos livros em questão.”

Ocorrida no dia 30 de Junho que coincidiu com o dia da exposição e partilha do processo com as crianças, os professores e as famílias, foi feita de forma individual e ao longo do dia assim que os entrevistados tinham oportunidade.

Foco da discussão e objetivos: Avaliação do nome da proposta para a série “Casa dos livros”, avaliar e pensar o nome do primeiro programa da série através da recolha individual de opiniões.

Instrumentos de registo, recolha e análise de dados: Vídeo gravação/transcrição das falas.

6ª sessão - “1º episódio da série Histórias por desvendar em discussão.”

Ocorrida no dia 18 de Novembro, durante a parte da tarde, intercaladamente com cada um dos grupos.

Foco da discussão e objetivos: Recolha das impressões, opiniões sobre o protótipo final do primeiro episódio da série.

Instrumentos de registo, recolha e análise de dados: Vídeo gravação/transcrição das falas.

5.3. Apresentação da análise dos resultados obtidos nas discussões/design co-participativo com a amostra-alvo crianças e professores

De seguida apresenta-se a análise dos dados recolhidos por sessão com o Grupo I e Grupo II. Para esta apresentação seguiu-se a seguinte estrutura: em primeiro lugar começa-se por descrever as atividades decorridas em cada sessão, distribuídas por diferentes momentos, são explicadas as temáticas abordadas e os instrumentos de recolha de dados utilizados. De seguida a apresentação de dados é dividida por grupo de discussão. São apresentados os dados recolhidos referentes a cada grupo, a codificação e a sua análise. A classificação do género não foi critério para análise dos resultados dos contributos, uma vez que se considera que este não tinha relevância para o estudo em questão, optando-se por fazer a análise dos dados do grupo como um todo. A apresentação dos resultados na 3ª sessão segue uma estrutura diferente, enquanto na 1ª, 2ª, e 4ª sessões os dados são apresentados por grupo, na 3ª sessão optou-se por dividir os dados por Figuras, uma vez que, sendo as 5 figuras apresentadas os principais instrumentos avaliados pelas crianças durante toda a sessão, considerou-se mais fácil exprimir os resultados por figura, juntando as opiniões dos grupos como um todo, porém mantendo a sua diferenciação. Também no ponto referente aos resultados obtidos na 5ª e 6ª sessão, não foi seguida a mesma estrutura que nas sessões anteriores, uma vez que não foram utilizados instrumentos de recolha de dados, e, no caso da 5ª sessão, decorreu de forma mais individual e informal. Foram apresentados os dados como um todo em cada uma das sessões.



Figura 48 - 1ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo I



Figura 49 - 1ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo II

5.3.1. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 1ª Sessão - 20 de Março e 27 de Março

Para a realização desta 1ª sessão, idealizou-se um questionário cuja temática são os livros. Este questionário é composto por 9 questões, e foi formulado para que as crianças discutissem entre elas e em conjunto com a professora e para que registassem as suas respostas (Anexo 10). Foram colocadas questões relativas aos livros que as crianças lêem, os que mais gostam, sobre as surpresas que encontram nesses mesmos livros, sobre programas televisivos que conhecessem cuja temática fossem os livros, sobre

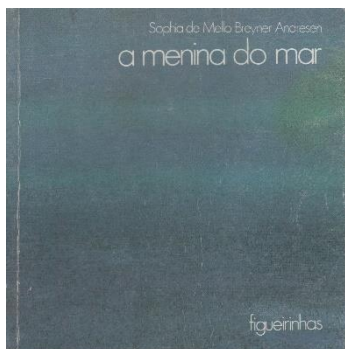


Figura 50 - A menina do mar, de Sophia de Mello Breyner

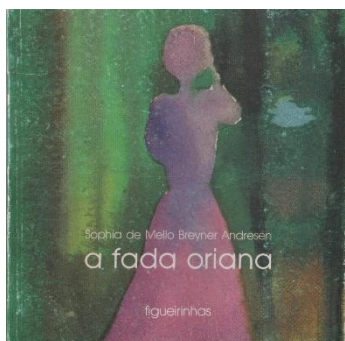


Figura 51 - A fada Oriana, de Sophia de Mello Breyner

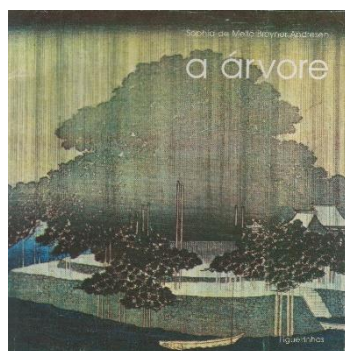


Figura 52 - A árvore, de Sophia de Mello Breyner



Figura 53 - O cavaleiro da Dinamarca, de Sophia de Mello Breyner

a hipóteses de serem um *designer* de um programa sobre livros, as horas a que lêem com mais frequência, os assuntos relativos a livros que tratam nas conversas entre eles, sobre a definição de livro e por fim sobre a leitura em suporte tecnológico.

Em seguida apresenta-se os objetivos de cada uma das questões colocadas:

1. *Quais os livros que mais gostaste?* - Objetivo de conhecer os hábitos de leitura de livros que as crianças leem; conhecer o que leem e quais as preferências

2. *Quais as surpresas que neles encontraste?* - Objetivo de conhecer os efeitos da leitura das histórias/narrativas que as crianças leem;

3. *Qual o livro que andas a ler?* - Objetivo de conhecer quais as narrativas dos livros que andam a ler;

4. *Vês algum programa televisivo sobre livros? Se sim qual é a tua opinião?* - Objetivo de conhecer o que pensam as crianças sobre os programas televisivos sobre livros que existem.

5. *Se fosses o/a designer de uma série televisiva sobre livros, como farias?* - Objetivo de conhecer as escolhas das crianças sobre a elaboração de uma série televisiva sobre livros.

6. *Qual é a hora a que mais gostas de ler?* - Objetivo de conhecer os horários em que eles mais preferem ler

7. *Quais são os assuntos que tratas nas conversas com os teus amigos sobre os livros?* - Objetivo de conhecer os temas de conversa sobre livros que as crianças desenvolvem entre si e que desenvolvem com adultos.

8. *Como defines o livro?* - Objetivo de conhecer qual a orientação das crianças acerca do modo de pensar no livro

9. *Lês livros em suporte tecnológico? Se sim que livros leste? E quais são os suportes tecnológicos que utilizas para ler os e-books?* - Objetivo de conhecer os usos de leitura das crianças em suportes tecnológicos.

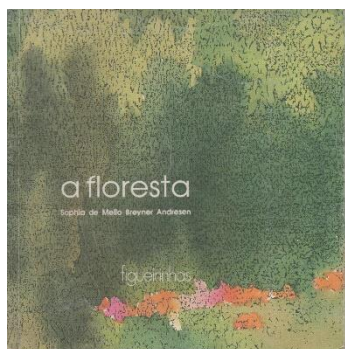


Figura 54 - *A floresta*, de Sophia de Mello Breyner

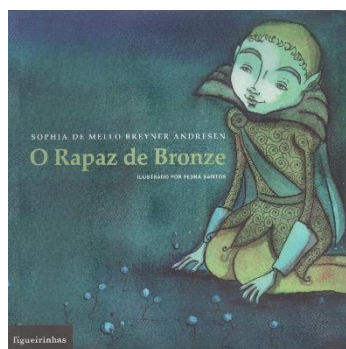


Figura 55 - *O rapaz de bronze*, de Sophia de Mello Breyner



Figura 56 - *O Mercador de Coisa Nenhuma*, de António Torrado

Relativamente à questão 0, faz parte a lista de sete livros selecionados previamente como possíveis livros a utilizar para adaptação do episódio piloto, de acordo com as informações que as crianças forneceram, relativamente a se conheciam ou se gostavam de cada um deles. Os livros selecionados foram então: *A menina do mar* (Fig.50), *A fada Oriana* (Fig.51), *A árvore* (Fig.52), *A floresta* (Fig.53), *O cavaleiro da Dinamarca* (Fig.54), *O rapaz de bronze* (Fig.55) e *O mercador de coisa nenhuma* (Fig.56). Foram escolhidos maioritariamente livros referentes à autora Sophia de Mello Breyner, uma vez que, tendo inicialmente feito uma averiguação de possíveis escritores portugueses para esta série, tais como António Torrado, Matilde Rosa Araújo, Alice Vieira, Luísa Ducla Soares e Álvaro Magalhães, Sophia de Mello Breyner surgiu como uma das mais prestigiosas escritoras portuguesas, mais queridas pelo público infantil, e numa opinião mais pessoal, uma das autoras preferidas da infância da investigadora. O livro *O Mercador de coisa nenhuma*, de António Torrado, foi escolhido porque tinha sido um dos livros que as crianças tinham lido em contexto escolar, recentemente nesse mesmo ano letivo, e por essa razão considerou-se que fazia sentido escolhê-lo uma vez que este seria um livro que as crianças com certeza conheceriam e teriam opinião formada e ainda presente sobre o mesmo.

Resultados da discussão com o Grupo I

A 1ª sessão divide-se em duas partes uma vez que não foi possível fazer as duas turmas no mesmo dia. Portanto a sessão 1 a) corresponde ao dia 20 de Março que foi realizada com o Grupo I.

Relativamente à primeira questão que pedia que as crianças classificassem 7 livros selecionados previamente, numa escala de 1 a 6, em que 0 corresponderia a *não conheço*; 1 a *não gosto*; 2 a *gosto pouco*; 3 a *gosto mais ou menos*; 4 a *gosto bastante*; 5 a *gosto muito*; e 6 a *gosto muitíssimo*. Esta lista, que tinha sido selecionada previamente como possíveis livros a utilizar para adaptação do episódio piloto, tinha como objetivo verificar se as crianças conheciam os livros apresentados, e se gostavam deles. Portanto, desta primeira questão obtiveram-se os seguintes resultados (Anexo 15): Dos 7 livros apresentados (*A menina do mar*, *A fada Oriana*, *A floresta*, *A árvore*, *O rapaz de bronze*, *O cavaleiro da Dinamarca* e *O mercador de coisa nenhuma*) aquele que a turma classificou com um maior valor (Tabela VI), ou seja, o que mais gostaram desses sete foi *A fada Oriana*, que obteve uma média de 4, contudo registando-se alguma diferença entre sexos, havendo uma

preferência por parte dos rapazes, enquanto as raparigas classificaram com maior pontuação, mesmo que por pouco mais, *A menina do mar*. *A fada Oriana* foi também o livro que menos crianças afirmaram não conhecer (Tabela VII), tendo sido registada esta resposta apenas por 2 crianças. O livro considerado como o que menos gostaram, com uma media de 2, foi *O rapaz de bronze*, tendo sido este também um dos que mais crianças afirmaram não conhecer (10 crianças).



Tabela VI - Gráfico de seleção do livro do Grupo I

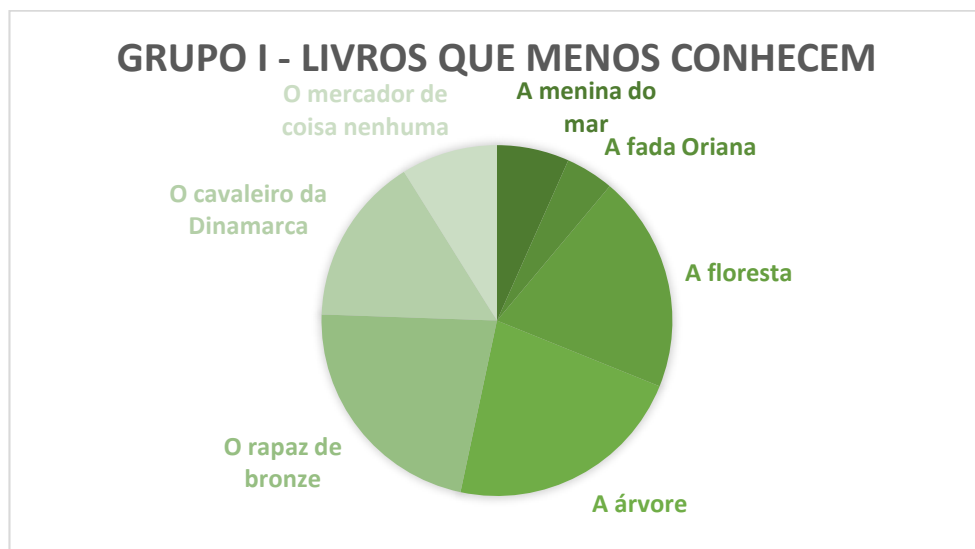


Tabela VII - Gráfico de livros que menos conhecem do Grupo I

Relativamente à questão seguinte que se referia aos livros preferidos pelas crianças (Tabela VIII). Todas as crianças mostraram ter hábitos de

leitura frequentes e gosto pela leitura uma vez que todos responderam à questão tendo até referido mais do que um livro. Da lista de livros preferidos os mais frequentes são os livros da coleção de *Gerónimo Stilton* (Elizabetta Dami), e da coleção *André cabelo em pé* (Guy Bass), ambos de autores estrangeiros. A maioria dos livros apontados são de autoria estrangeira. Encontram-se apenas 4 referências de livros de autores portugueses: *Da rua do contador para a rua do ouvidor* (António Torrado), *A fada Oriana* (Sophia de Mello Breyner), *A menina do mar* (Sophia de Mello Breyner), e *Uma aventura na serra da estrela* (Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada).

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)	
Questão 1. - Quais os livros que mais gostaste? (18 respostas)	
Livros	Quantidade de ditos/enunciados
Star Wars	1
A Viagem Fantástica	2
Asterix e Obelix	2
A escola dos piratas	2
Tom Cats	1
Hiper Comics Disney	3
André cabelo em pé: a vingança dos homens peixe; o duplo da dimensão 9	4
Gerónimo Stilton: a múmia sem nome	6
Da rua do contador para rua do ouvidor	2
Os cinco	3
O mistério do quadro desaparecido	2
Bocas	2
A fada Oriana	2
Feras e Heróis: Vedra e Krimon: As feras gémeas de Avantia	2
Bocas	1
A lenda do rei Artur	2
A menina do mar	3
Tintin	2
Os três cosmonautas	2
A porta do tempo	2
Disney violetta: A história de um sucesso	2
Tom	2
Uma aventura na serra da estrela	2
O meu amigo	2

Tabela VIII - 1ª Sessão, Questão 1 os livros que mais gostam, Grupo I

Sobre a questão relativa às surpresas encontradas nos livros (Tabela IX), as surpresas que o grupo referiu foram relativas ao ser engraçado, as piadas, o ser divertido, o suspense da história, os mistérios, a aventura, etc. Apenas alguns referiram acerca dos heróis, dos cenários, do lugar onde se passa a história e dos temas dos livros, nomeadamente 3 meninos que falaram das suas histórias referindo “dois dragões gémeos com 4 ou 5 anos”, outro que referiu uma “múmia adolescente que se mascarou de velhota”, e outro sobre uma “pessoa que caiu de um precipício e não morreu”. A partir das palavras mais utilizadas pelas crianças percebe-se a preferência em relação ao tema da comédia (“engraçado”, “piadas”, “divertidas”) e em segundo lugar o tema da aventura.

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)	
Questão 2. - Quais as surpresas que neles encontraste? (18 respostas)	
Categorias de análise	Quantidade de ditos/enunciados
Engraçado	4
Suspense	2
Aventura	6
Cómico	1
Inquietação	1
Mistérios	1
Piadas	8
Brincadeiras	1
Interessantes	1
Divertidas	3
Guerras	1
Traquinas	1
Desastres	1
Amor	1
Giro	1
Surpresas	1
Feras que são dragões gémeos com mais ou menos 4 ou 5 anos	1
Tigres dentes de sabre	1
Uma pessoa cair no precipício e não morrer	1
Uma múmia que era adolescente mas que se mascarou de empregada velhota	1

Tabela IX - 1ª Sessão, Questão 2 as surpresas que encontram nos livros, Grupo I

Na questão seguinte, sobre livros que se encontravam a ler de momento (Tabela IX), mais uma vez todas as crianças mostraram ter hábitos de leitura presentes, algumas referiram até que se encontravam a ler mais do que um livro ao mesmo tempo. Novamente o livro mais apontado é da coleção de *Gerónimo Stilton* e a maioria dos livros que referiram são de autoria estrangeira, registando-se apenas um de autoria portuguesa, *O rapaz de bronze* (Sophia de Mello Breyner).

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)
Questão 3. - Qual o livro que andas a ler? (18 respostas)
Livros
O rapaz de bronze
Os três cosmonautas
Gerónimo Stilton: quem tem medo de fantasmas
Os cinco voltam à ilha
Gerónimo Stilton: o castelo do lorde avarento
Hiper comics Disney
O estrumpfe mágico
Charlie e o elevador de vidro
A escola dos piratas
Animais – enciclopédia juvenil
Enciclopédia vida na terra – primatas
O gato marau
Em busca do mapa desaparecido
Gerónimo Stilton: Uma aventura na selva negra
O tintin
Gerónimo Stilton: a maratona mais louca do mundo
O diário de uma tóó
Uma estrela Pop
Gerónimo Stilton: Ganhei mil milhões na lotaria
O rapaz de bronze

Tabela X - 1ª Sessão, Questão 3 Livros que andam a ler, Grupo I

Passando ao assunto dos programas televisivos sobre livros (Tabela XI), na questão 4 apenas cerca de metade da turma afirmou conhecer uma série televisiva sobre livros, no entanto quase todas as respostas foram referentes a séries adaptadas de/para livros, como as séries *Phineas e Ferb*, *Gerónimo Stilton* ou *Os cinco*. Registou-se apenas uma resposta com um programa acerca de livros, o programa *A minha estante*.

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)	
Questão 4. - Vês algum programa televisivo sobre livros? Se sim qual é a tua opinião? (16 respostas)	
Programas	Adjetivos/Razões
Phineas e Ferb	É giro
Os smurfs	-
Harry Potter e a camera dos segredos	Tem mistérios
Gerónimo Stilton	Tem piadas
Lord of the rings	É fabuloso
A minha estante	É engraçado e tem Interrogatórios
Gerónimo Stilton	-
Os cinco	-

Tabela XI - 1ª Sessão, Questão 4 Programas televisivos sobre livros, Grupo I

Sobre a questão 5, referente à proposta de criação de um programa sobre livros, considerou-se que as respostas obtidas pelas crianças, tanto no grupo I como no grupo II, não foram de encontro ao esperado, o que pode ter sido provocado por razões diversas como a formulação da questão não ter sido a mais correta, tendo em conta o nível de compreensão das crianças em estudo, e por isso as mesmas tenham entendido a questão mal, o que as levou darem respostas referindo-se à criação de um livro, ao invés de a criação de um programa sobre livros. Por outro lado muitas respostas foram também influenciadas pelas dos colegas e por isso foram parecidas e pouco desenvolvidas. Sendo assim decidiu-se desconsiderar a questão número 5 para ambos os grupos uma vez que as crianças parecem não ter ainda capacidade suficiente para compreender e formular uma resposta para este tipo de questão.

Passando novamente aos hábitos de leitura, na 6ª questão (Tabela XII), as respostas dadas pelas crianças comprovam mais uma vez os bons hábitos de leitura, uma vez que abrangem todo o dia, dentro e fora da escola, tendo até recebido algumas respostas de crianças que afirmaram ler “a toda a hora” ou em sítios menos comuns como dentro do carro, ou outro que mostrou até o desejo de ler durante o dia inteiro, contudo nota-se uma preferência pela leitura à noite.

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)		
Questão 6. - Qual é a hora a que mais gostas de ler? (16 respostas)		
Horas		Quantidade de ditos/enunciados
Manhã	De manha	3
	Antes de almoçar (manha)	1
Tarde	Na escola (manha/tarde)	2
	À tarde	2
	Quando já está um bocado escuro (tarde/noite)	1
Noite	À noite	4
	Depois do jantar (noite)	1
	Na cama (noite)	1
	Antes de ir para a cama (noite)	1
Indiferenciado	Tanto faz	1
	No carro	1
	Quando não tem nada para fazer	3
	A toda a hora	3
	Ao fim de semana	1

Tabela XII - 1ª Sessão, Questão 6 Hora que mais gostam de ler, Grupo I

Relativamente ao assunto das conversas sobre livros (Tabela XIII), verifica-se que existe uma grande partilha de informação e influência sobre os livros que cada um lê com os colegas, verificou-se até uma situação de um menino que influenciou vários colegas na leitura de banda desenhada, nomeadamente *Hiper comics da Disney*, tendo até ensinado os colegas a ler este tipo de livro. Os assuntos que as crianças mostraram que mais falam com os seus colegas tem a ver com o acompanhamento do progresso de cada um no livro que lê (em que página está) e na partilha de uns com os outros não só os livros (pedir emprestado) como as suas opiniões ou até piadas que encontraram nos livros (mais uma vez nota-se uma referência ao tema da comédia).

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)	
Questão 7. - Quais são os assuntos que tratas nas conversas com os teus amigos sobre os livros? (16 respostas)	
Assuntos	Quantidade de ditos/enunciados
Piadas	4
Livros em comum	3
Sugerir livros	1
Pedir emprestado	3
Se é giro (opinião)	1
Em que página está	6
Que livro anda a ler	2
Assunto do livro	1
Ensinar a ler certo tipo de livros	1
Se gostou ou não (opinião)	4
Contar a história	2
Sobre as ilustrações	1

Tabela XIII - 1ª Sessão, Questão 7 Assuntos das conversas, Grupo I

Sobre a definição de livro (Tabela XIV), as definições dadas pelas crianças resumem-se essencialmente ao livro como um objeto com duas principais vertentes: a imaginação e a aprendizagem. Quase todas as respostas descreveram o livro com estas duas características, no entanto nota-se que existe uma maior tendência para pensar no livro como objeto estimulador de imaginação.

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)
Questão 8. - Como defines o livro? (16 respostas)
Definições
Objeto que nos faz imaginar;
Sítio de aprendizagem e de imaginação;
Faz-nos viajar para dentro da história;
Objeto para imaginar e aprender;
Objeto para imaginar;
Uma fonte de aprendizagem e uma fonte de imaginação;
Sítio onde se pode tirar informação e saber coisas novas;
Objeto que nos faz imaginar;
Faz-nos fazer parte da história;
Um texto que nos põem a pensar;
Fonte de imaginação e fonte de aprendizagem;
Um objeto com aventuras;
Texto que nos põem a imaginar e a contar histórias na nossa cabeça;
Ensina-nos coisas ou desenvolve imaginação;
Uma coisa de onde tiramos ideias ou nos informa de coisas que queremos saber;
Objeto que explica, informa ou narra.

Tabela XIV - 1ª Sessão, Questão 8 Definição de livro, Grupo I

Por último, relativamente à questão sobre livros em suporte tecnológico (Tabela XV), a maior parte das crianças nunca tinha lido em suporte tecnológico, mostraram até não estar muito familiarizados com o termo. Apenas 5 crianças afirmaram já ter lido em algum tipo de suporte digital, e apenas uma vez, tendo sido maioritariamente o livro *O mercador de coisa nenhuma*, à exceção de um que afirmou ter usado o Iphone para ler as instruções da Lego. No entanto, uma vez que o livro *O mercador de coisa nenhuma* foi lido em contexto escolar, as exceções relativas à leitura do livro em suporte digital foram provocadas pelas professoras e apenas porque, já não existindo o livro à venda em suporte físico, disponibilizaram-no em suporte digital para que as crianças o pudessem ler.

Sessão 1 - Grupo I 18 crianças (10 rapazes e 8 raparigas)	
Questão 9. - Lê livros em suporte tecnológico? Se sim que livros leste? E quais são os suportes tecnológicos que utilizas para ler os e-books? (16 respostas)	
Suportes tecnológicos	Quantidade de ditos/enunciados
Nunca leu	7
iPhone	1
iPad	3
Computador	1

Tabela XV - 1ª Sessão, Questão 9 Livros em suporte tecnológico, Grupo I

Resultados da discussão com o Grupo II

Passando à sessão 1 b) ocorrida no dia 27 de Março, decorreu em torno da mesma temática fazendo uso do mesmo modelo de questionário. Começando pela escala de classificação do conjunto de 7 livros (Anexo 16) previamente selecionados (*A menina do mar*, *A fada Oriana*, *A floresta*, *A árvore*, *O rapaz de bronze*, *O cavaleiro da Dinamarca* e *O mercador de coisa nenhuma*) aquele que a turma classificou com um maior valor (Tabela XVI), ou seja, o que mais gostaram desses 7, foi também *A fada Oriana*, tendo sido este também aquele que mais alunos afirmaram conhecer (Tabela XVII), sendo que neste grupo, este foi o único livro em que nenhum aluno afirmou não conhecer. Novamente também aqui o livro classificado com menor pontuação e aquele que mais crianças afirmaram não conhecer, foi *O rapaz de bronze*.

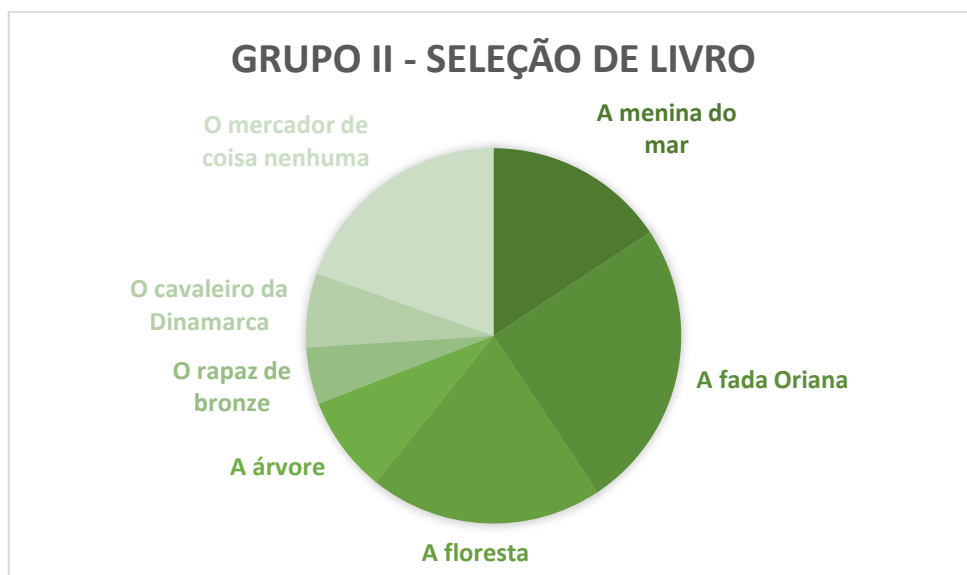


Tabela XVI - Gráfico de seleção do livro do Grupo

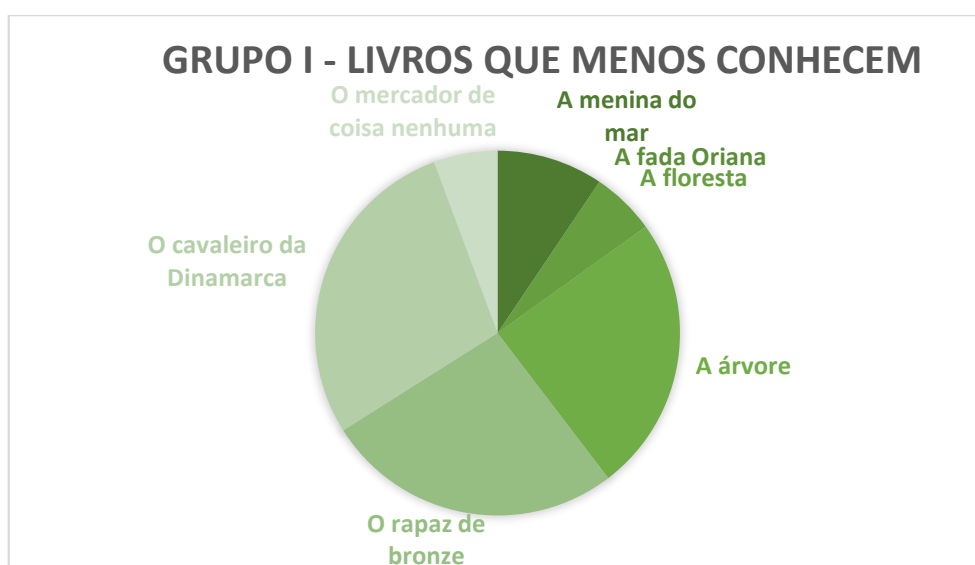


Tabela XVII - Gráfico de livros que conhecem menos no Grupo II

Na questão seguinte, sobre os livros preferidos pelo grupo (Tabela XVIII), também esta turma mostrou ter bons hábitos e gosto pela leitura uma vez que todos responderam à questão tendo até referido mais do que um livro. Os livros mais apontados como favoritos foram da coleção *Os cinco* (Enid Blyton), *Tintim* (Hergé) e o *Diário de um banana* (Jeff Kinney). Apesar de em menor número, registam-se alguns livros favoritos de autoria portuguesa sendo que 4 deles são de Sophia de Mello Breyner, *O cavaleiro da Dinamarca*, *A menina do mar*, *A fada Oriana*, *A floresta*. As restantes obras portuguesas referenciadas são *Gatitanic* (Álvaro Magalhães), *Uma aventura*

(Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada), *O mercador de coisa nenhuma* (António Torrado) e *Lucas Scarfone* (Álvaro Magalhães).

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)	
Questão 1. - Quais os livros que mais gostaste? (20 respostas)	
Livros	Quantidade de ditos/enunciados
A mulher falcão	1
Tintim	5
Pinóquio	1
Atlântida	1
Lucky Luke	2
O cavaleiro da Dinamarca	1
A menina que queria um brontossauro (Lulu e o brontossauro)	1
Gatitanic	1
A vaca Cornélia	3
Diário de uma tóto	1
Diário de um banana	4
Uma aventura	2
A menina do mar	1
A fada Oriana	1
A floresta	2
Mercador de coisa nenhuma	2
Gerónimo Stilton	
Os cinco	5
Matilda	1
Hansel e Gretel	1
Colégio das 4 torres	1
O clube dos 7	1
As aventuras do gato Xi-go-ou	2
Atlas	1
Peter pan e o feitiço vermelho	1
Tsa-Rong	1
Lucas Scarpone	1
As gémeas no colégio de Santa Clara	1
O menino que queria crescer	1

Tabela XVIII - 1ª Sessão, Questão 1 os livros que mais gostam, Grupo II

Sobre as surpresas encontradas nos livros (Tabela XIX), aquelas que o grupo referiu foi o “ser engraçado”, as “piadas”, os “desenhos”, os “mistérios”, a “aventura”, etc. Alguns meninos referiram também acerca dos heróis, dos cenários, do lugar onde se passa a história e dos temas dos livros, por exemplo

falaram das suas histórias referindo uma “mulher que se transforma em falcão”, um “gato que salva o barco onde está a sua namorada” e de um “mercador que vendia coisas ridículas”, houve até um caso de um menino que referiu que a surpresa que encontrou foi o facto de existir uma série que tinha sido inspirada num dos seus livros preferidos sobre o *Peter Pan*. A partir das palavras mais utilizadas pelas crianças percebe-se, tal como no grupo anterior, a preferência em relação ao tema da aventura e ao tema da comédia, sendo que o da aventura se encontra em primeiro lugar.

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)	
Questão 2. - Quais as surpresas que neles encontraste? (20 respostas)	
Adjetivos	Quantidade de ditos/enunciados
Maluco	1
Aventura	6
Mistério	2
Engraçado	1
Piadas	3
Teimosia	1
Piadas	2
Desenhos	1
Coisas ridículas	1
Livro pequeno	1
Personagem super esperta	1
Descobertas	1
Entusiasmo	1
Patetice	1
Ação	2
Brincadeira	1
História incrível	1
Todas as palavras começam por “ga”	1
Primeiro não gostava depois começou a ler e adorou	1
Conhece uma série que é ligada ao livro que lê	1

Tabela XIX - 1ª Sessão, Questão 2 as surpresas que encontram nos livros, Grupo II

Na questão seguinte, relativamente aos livros que se encontram a ler de momento (Tabela XX), mais uma vez todas as crianças mostraram ter hábitos de leitura presentes, algumas referiram até que se encontram a ler mais do que um livro ao mesmo tempo. Novamente verifica-se que os livros que as crianças mais lêem de momento são o *Tintim* (Hergé), *Diário de um*

banana (Jeff Kinney) e *Os cinco* (Enid Blyton). Fazem referência a apenas 3 obras portuguesas, *Gatitanic* (Álvaro Magalhães), *O mercador de coisa nenhuma* (António Torrado), e *Uma aventura* (Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada).

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)
Questão 3. - Qual o livro que andas a ler? (20 respostas)
Livros
Peter Pan na terra do nunca
O diário de um banana
O mistério da aranha de prata
Contos para sonhar
Gatitanic
Tintim
Diário de um tótó
Odamok
Mercador de coisa nenhuma
Os cinco
O pequeno Spirou
Matilda
O colégio das 4 torres
Os cinco na ilha do tesouro
Os cinco voltam à ilha
Os cinco e os contrabandistas
O clube dos sete
15 Episódios de caça
Jerónimo Stilton a maratona mais louca do mundo
Tsa-Rong
Garfield
Uma aventura
As gémeas
A vida dos duendes
Pepo o bicho da ceda

Tabela XX - 1ª Sessão, Questão 3 Livros que andam a ler, Grupo II

Relativamente à questão referente a programas televisivos sobre livros (Tabela XXI), tal como no outro grupo não houveram muitas respostas afirmativas em relação a programas cuja temática fossem os livros, quase toda a turma afirmou não conhecer, à exceção de 4 crianças, dois que nomearam os programas, *A minha estante* e um concurso de leitura, e dois que simplesmente responderam que viam sem referir qual.

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)
Questão 4. - Vês algum programa televisivo sobre livros? Se sim qual é a tua opinião? (20 respostas)
Programas
A minha estante
Um concurso de leitura

Tabela XXI - 1ª Sessão, Questão 4 Programas televisivos sobre livros, Grupo II

Passando à questão 6, relativa às horas de leitura das crianças (Tabela XXII), verifica-se uma preferência pela leitura à noite por quase toda a turma (17 crianças). Apenas 4 afirmaram que liam noutras alturas como durante a manhã, ou sempre que podiam o que mais uma vez demonstra os bons hábitos de leitura.

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)		
Questão 6. - Qual é a hora a que mais gostas de ler? (20 respostas)		
Horas		Quantidade de ditos/enunciados
Manhã	9h30 (manha)	1
	De manha	3
Tarde	12:30 (tarde)	
	6h (tarde)	1
	À tarde	1
Noite	8h (noite)	1
	Antes de dormir	2
	10h (noite)	1
	À noite	13
Indiferenciado	Nas férias	1
	Sempre	2

Tabela XXII - 1ª Sessão, Questão 6 Hora que mais gostam de ler, Grupo II

Sobre as conversas acerca de livros (Tabela XXIII), nesta turma verificou-se que existe alguma influência de uns sobre os outros relativamente aquilo que lêem, nomeadamente em relação ao livro do *Tintim* que um aluno mostrou ser o seu preferido e que várias crianças falaram terem começado a ler porque o amigo lhes tinha falado sobre o livro. Outra situação foi em relação ao livro de *Matilda*, em que uma das meninas partilhou com a amiga o facto de ter lido esse livro e ter gostado bastante o que levou a outra menina a procurar o livro que também tinha em casa e a lê-lo. Os temas de

conversa que as crianças mais parecem ter têm a ver com a partilha da história em si e dos gostos relativamente a diferentes partes do livro.

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)	
Questão 7. - Quais são os assuntos que trata nas conversas com os teus amigos sobre os livros? (20 respostas)	
Assuntos	Quantidade de ditos/enunciados
Sobre a história	6
Se o outro já leu	2
Sobre as partes que mais gosta	4
Sobre livros	2
Livros em comum	1
Se os outros querem ler	1
Sobre as aventuras	2
Parte com graça	1
A parte mais gira	1

Tabela XXIII - 1ª Sessão, Questão 7 Assuntos das conversas, Grupo II

Na questão 8, sobre a definição de livro de cada criança (Tabela XXIV), verificou-se que a maioria das respostas dadas girou em volta de uma discussão gerada por duas das crianças no início da conversa em que uma afirmava que um livro era essencialmente um conjunto de palavras e frases e a outra discordava que um livro pudesse ser simplesmente um conjunto de frases. Neste sentido a maioria das crianças deu a sua resposta tendo em conta a perspetiva que defendiam.

Por último, acerca dos livros em suporte tecnológico (Tabela XXV), esta turma parecia estar mais familiarizada com o termo de suporte tecnológico, a maior parte (14 crianças) já leu em algum tipo de suporte tecnológico, tendo sido a maioria num *tablet*. Também referiram alguns dos livros que já tinham lido, tais como: *O mercador de coisa nenhuma* (António Torrado), *Conto do rio*, *Contos de Irene Lisboa*, *São marinho*, *A bolacha maria* e Tutoriais.

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)
Questão 8. - Como defines o livro? (20 respostas)
Definição
Uma história;
Conjunto de letras que formam muitas palavras;
Um texto com capa;
Uma história animada;
Uma contracapa e uma capa com páginas com frases que fazem sentido;
Muitas letras que formam palavras e palavras que formam muitas frases que formam uma história ou mais;
Conjunto de palavras que fazem um texto;
Conjunto de frases com um significado;
Conjunto de palavras;
Uma história;
Uma história que se lê;
O autor passa uma mensagem;
Com comédia e ação;
Conjunto de palavras que formam uma lenda, uma história ou um conto;
Conjunto de frases bem construídas e bem-feitas;
Conjunto de palavras que depois formam um livro grande ou pequeno;
Objeto com um história ou muitas lá dentro;
Conjunto de palavras;
Uma história que se trata com cuidado;
Frases bem construídas que nos podem querer dizer alguma coisa;

Tabela XXIV - 1ª Sessão, Questão 8 Definição de livro, Grupo II

Sessão 1 - Grupo II 20 crianças (15 rapazes e 5 raparigas)	
Questão 9. - Lês livros em suporte tecnológico? Se sim que livros leste? E quais são os suportes tecnológicos que utilizas para ler os <i>e-books</i> ? (20 respostas)	
Suportes tecnológicos	Quantidade de ditos/enunciados
Nunca leu	6
<i>iPhone</i>	1
<i>iPad</i>	9
Computador	3
Telemóvel	1
<i>Kindle</i>	1
<i>Tablet</i>	1

Tabela XXV - 1ª Sessão, Questão 9 Livros em suporte tecnológico, Grupo II

Conclusões/Implicações para o protótipo

Concluindo esta sessão, ainda sobre a tabela de classificação da lista de livros selecionados, elegeu-se como livro a adaptar no primeiro episódio do programa Histórias por desvendar, *A fada Oriana*, uma vez que em ambos os grupos este foi o livro que obteve uma pontuação maior para além de que também foi aquele que menos crianças afirmaram não conhecer.

Sophia de Mello Breyner, a escritora escolhida para homenagear neste primeiro episódio da série Histórias por desvendar, nasceu a 6 de Novembro de 1919 no Porto, e faleceu a 2 de Julho de 2004 em Lisboa. Foi autora de diversas obras, na sua maioria de poesia, mas também de prosa, teatro, ensaios e traduções. Neste momento o seu corpo encontra-se no Panteão Nacional, para onde foi trasladada ainda em julho deste mesmo ano. A sua obra, várias vezes premiada está traduzida em varias línguas, e, ainda em vida, foi galardoada, entre outros prémios, com o mais importante prémio literário da língua portuguesa, o prémio Camões, no ano de 1999, tornando-se na primeira mulher portuguesa a recebê-lo. Temas como a infância e juventude, a natureza e o mar, as suas próprias experiências, são bastante recorrentes nas suas obras. O seu conto *A fada Oriana*, escrito em 1958, não é exceção. Este conto, que, para além da óbvia temática da natureza, trata também de valores mais sociais como a solidariedade, o sentido de responsabilidade, o egoísmo e a vaidade. Tem como personagem principal uma fada, muito bonita e bondosa, chamada Oriana. Oriana era encarregue de uma floresta, que lhe tinha sido entregue pela Rainha das fadas, e da qual ela cuidava, incluindo os seus animais, plantas e os homens que lá viviam. Oriana tinha um carinho especial por uma das habitantes dessa floresta, uma velha que vivia sozinha e a qual ela ajudava a cuidar, limpando-lhe a casa, fazendo-lhe o café, e ajudando a transportar os paus da floresta que ela ia vender à cidade. Um dia Oriana aproximou-se do rio onde encontrou um peixe muito aflito porque caído para fora da água, o qual Oriana se aprontou a ajudar. Nesta ocasião Oriana descobriu o seu reflexo no rio, e reparou na sua beleza. O peixe dia após dia encheu Oriana de elogios à sua beleza, e Oriana a pouco e pouco foi-se esquecendo e abandonando a floresta. A única habitante da qual ela não se esquecia era da velha, mas também essa ela acabou por abandonar por completo. Quando a rainha das fadas viu que Oriana tinha-se esquecido da floresta e abandonando-a, ela teve de a castigar tirando-lhe os seus poderes de fada. Oriana ficou muito triste, mas a rainha disse disse-lhe que só voltaria a ser uma fada quando ela se esquece-se de si própria para ajudar os outros. A fada má, vendo que Oriana tinha perdido todos os seus

poderes, tentou oferecer-lhe novamente os poderes de fada, com a condição de que Oriana também se torna-se também numa fada má. No entanto Oriana recusou, e passado um tempo voltou a avistar a velha na floresta. Mas a velha que era quase cega, aproximava-se de um abismo sem se aperceber. Oriana sem pensar duas vezes correu para salvar a velha, acabando por caírem as duas no abismo. Nesse momento a rainha, vendo que Oriana tinha feito uma boa ação, apareceu e devolveu-lhe os poderes de fada. Oriana, recuperando os seus poderes, conseguiu salvar a velha e voltou a ser uma fada boa.



Figura 57 - 2ª Sessão, contexto de discussão com o Grupo I



Figura 59 - 2ª Sessão, foto de criança a fazer a representação gráfica de Oriana



Figura 58 - Desenho de Beatriz

5.3.2. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 2ª Sessão - 2 de Abril e 3 de Abril

A sessão 2 a) e 2 b), ocorridas nos dias 2 e 3 de Abril respetivamente, foi também dividida em duas partes uma vez que o tempo disponibilizado em cada um dos dias para a realização das sessões era limitado. Para esta sessão começou-se por apresentar os dados obtidos na sessão anterior com o objetivo de que as crianças pudessem confirmar, acrescentar ou retificar alguma coisa que não tenha sido dita anteriormente ou que achassem que fosse relevante. De ambas as sessões com os dois grupos, não foram acrescentadas novas informações e as crianças, no geral, concordaram com a informação que tinha sido recolhida.

A segunda parte da sessão, ocorrida no dia 3 de Abril, correspondeu à elaboração de desenhos relativos a elementos referentes ao livro *A fada Oriana*, tais como a personagem principal a fada Oriana, a rainha das fadas, o cenário na qual se encontravam, tendo em conta a história, e aqueles que para eles seriam os vilões. Sendo assim começou-se por introduzir nas crianças a temática do *design* de desenhos animados, explicando o significado de diversos conceitos como argumento, personagem e história, acompanhando das etapas da elaboração de um projeto assim, através do instrumento de recolha de dados nº2 (Anexo 11). De seguida os professores de cada uma das turmas leram um excerto do livro, correspondente ao capítulo II – Oriana, e a partir daqui as crianças recriaram o que lhes tinha sido pedido.



Figura 60 - Desenho de Carmen



Figura 61 - Desenho de Dinis



Figura 62 - Desenho de Francisca



Figura 64 - Desenho de Francisco



Figura 63 - Desenho de Frederico

Foi dada liberdade às crianças para que utilizassem a folha na orientação que quisessem, no número de folhas que quisessem, e com o material que quisessem, pintando ou não, para que as mesmas se sentissem mais livres para fazerem os seus desenhos aos seus gostos e assim não houvesse nenhum condicionamento à sua criatividade, tendo sido apenas solicitado que respeitassem uma ordem de importância de desenhos, em primeiro lugar a fada Oriana, em segundo a rainha das fadas, em terceiro o cenário, e por último o vilão, desta forma assegurar-se-ia que o elemento mais necessário para este estudo estivesse presente.

Desta sessão resultaram 31 desenhos/representações gráficas de personagens da história alvo da análise criados pelas crianças, que constituem o instrumento de recolha de dados nº3.

Resultados da discussão com o Grupo I

Relativamente à primeira parte da sessão, verificou-se apenas que no Grupo I, apesar de os resultados mostrarem que a leitura de obras de autores portugueses não era no momento muito popular entre eles, as crianças mostraram que conheciam mais autores portugueses do que aqueles que tinham referido nos questionários da sessão anterior, acrescentando outros como Luísa Ducla Soares, António Torrado e Irene Lisboa. Desta sessão ficou-se a saber também que as crianças já tiveram uma experiência anterior de vídeo em animação, ocorrida em contexto escolar, mostrando estarem familiarizadas com conceitos relativos a esta temática, como por exemplo o conceito de *storyboard*.

Resultados da discussão com o Grupo II

Na primeira parte da sessão decorrida com o Grupo II, tal como na anterior, as crianças não se manifestaram muito relativamente às informações apresentadas, mostrando que no geral concordavam com o que era dito, contudo registaram-se algumas informações adicionais, nomeadamente acerca de livros que se encontram a ler de momento, referindo o *Livro dos gatos*, *Aladino* e *100 razões para ser benfiquista*. Também sobre programas acerca de livros, acrescentou-se uma nova resposta, sem nomear qual o programa uma vez que a criança em questão não se lembrava do nome, mas que afirmou ser um programa do canal RTP1, em que um locutor lê uma história.



Figura 65 - Desenho de Guilherme J.



Figura 66 - Desenho de Lourenço



Figura 67 - Desenho de Manel



Figura 68 - Desenho de Gonçalo V.



Figura 69 - Desenho de João M.



Figura 70 - Desenho de José



Figura 71 - Desenho de Gonçalo L.



Figura 72 - Desenho de Inês L.



Figura 73 - Desenho de Jade



Figura 74 - Desenho de Gabriel



Figura 75 - Desenho de Guilherme P.



Figura 76 - Desenho de Inês D.



Figura 77 - Desenho de Maria B.



Figura 78 - Desenho de Maria P.



Figura 79 - Desenho de Matilde F.



Figura 80 - Desenho de Matilde M.



Figura 81 - Desenho de Pilar



Figura 82 - Desenho de Tiago



Figura 83 - Desenho de Tomás C.



Figura 84 - Desenho de Vasco S.



Figura 85 - Desenho de Vicente



Figura 86 - Desenho de Tomás F.

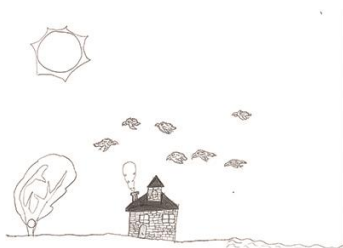


Figura 87 - Desenho de autoria desconhecida



Figura 88 - Desenho de Rodrigo



Figura 89 - Desenho de Tomás A.



Figura 90 - Desenho de Rodrigo



Figura 91 - Desenho de Rodrigo

Conclusões/Implicações para o protótipo

Desta sessão resultaram 33 desenhos/representações gráficas de personagens da história alvo da análise criados pelas crianças, que constituem o instrumento de recolha de dados nº3, e que serviram para

através dos mesmos, elaborar propostas de linguagens visuais baseadas nos elementos, nas formas e cores que as crianças utilizaram nos próprios desenhos.

5.3.3. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 3ª Sessão - 8 de Maio e 15 de Maio



Figura 92 - 3ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo I



Figura 93 - 3ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo II

Esta sessão ocorrida nos dias 8 de Maio e 15 de Maio, respetivamente, foi dividida devido ao tempo disponibilizado pela escola, sendo assim a primeira sessão 3 a) foi dirigida ao grupo I, e a segunda sessão 3 b) foi dirigida ao grupo II. A sessão consistiu em primeiro lugar em relembrar às crianças do que tinha sido feito na sessão anterior para que assim se pudesse contextualizar as atividades seguintes. Começou-se por explicar o objetivo da atividade da sessão anterior que tinha a ver com o desenho, por parte das crianças, da fada Oriana, rainha das fadas, e vilões num cenário à sua escolha. Desta forma as crianças faziam a sua interpretação dos personagens e cenários conforme aquilo que se lembravam da história. Já nesta sessão começou-se por ler um excerto do livro d'*A fada Oriana*, para relembrar as crianças da descrição física da fada pelas palavras de Sophia de Mello Breyner (Anexo 12). O professor P3 fez a leitura do excerto enquanto as crianças acompanhavam a leitura, e de seguida as mesmas puderam dizer pelas suas palavras aquilo que tinham interpretado do que acabaram de ouvir. Seguidamente passou-se à parte de devolução dos dados da sessão anterior em formato gráfico acompanhado do preenchimento de uma ficha (Anexo 13). Foi explicado às crianças que a partir de vários elementos como a descrição física da fada pela Sophia de Mello Breyner, os desenhos que eles próprios tinham feito, as informação que tinham dado à investigadora Ana acerca das séries que viam e que preferiam, e também através de séries que a própria investigadora tinha como referência, chegou-se a 5 ilustrações finais, que constituem o instrumento de recolha de dados nº5, e sobre as quais era pedido às crianças que avaliassem no instrumento de recolha de dados nº6 (Anexo 13), a partir de uma constelação de atributos atribuída a cada figura. O preenchimento da ficha foi-se intercalando com discussão acerca das imagens.

O instrumento da constelação de atributos dispunha dos seguintes elementos para avaliação das figuras: *formas, figura, face, cores e cenário*.



Figura 94 - Linguagem visual 1

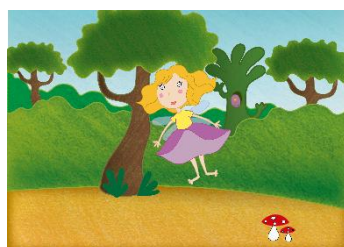


Figura 95 - Linguagem visual 2

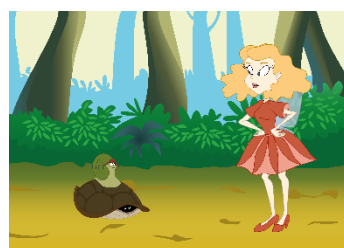


Figura 96 - Linguagem visual 3



Figura 97 - Linguagem visual 4



Figura 98 - Linguagem visual 5

Para avaliação de cada um dos elementos, as crianças assinalavam no nível que achassem mais correto de acordo com a sua opinião.

Em relação às figuras apresentadas e tendo em conta os elementos que se pediam para avaliar: a Linguagem visual 1 (Fig. 94), feita digitalmente, possui traços e formas que se assemelham à linguagem visual de uma das séries preferidas pelas crianças, *Phineas e Ferb*, a figura principal também inspirada nas personagens desta mesma série possui uma forma mais caricatural com formas exageradas, o mesmo se pode dizer do cenário e das cores utilizadas que são mais vivas, berrantes e não possuem quase nenhuma textura; relativamente à Linguagem visual 2 (Fig. 95) foi feita digitalmente e é inspirada na série televisiva *Rua do zoo 64*, que não foi uma das referências dadas pelas crianças contudo era uma das referências da autora em termos de linguagem visual e conteúdo, possuía tal como a primeira, traço simples mas exagerado, caricaturado, porém com mais tendência para o uso de traços mais redondos e ondulados, ao contrário da primeira, as cores desta eram vivas mas menos berrantes, mais para os tons pastéis, fazendo uso de texturas, nomeadamente a textura de lápis de cor sobre papel; a Linguagem visual 3 (Fig.96) foi mais uma vez composta digitalmente e inspirada numa série apontada pelas crianças, neste caso *Timon e Pumba*, os traços gerais e a personagem principal já possuem uma maior aproximação à realidade e às proporções reais do corpo humano, porém mantendo um ar caricatural, existe uma maior propensão para o uso de detalhes, utilizando cores com gradientes e sombras; em relação à Linguagem visual 4 (Fig. 97) a mais simples de todas, foi executada digitalmente mas não é baseada em nenhuma série ou linguagem visual apontada pelas crianças, apenas das referências visuais da autora, neste caso pretendeu-se aproxima à linguagem visual da série *Mig Said*, seguindo uma imagem de simplicidade, uma vez que o vazio valoriza o cheio, e com o objetivo de acentuar a ideia de ilustrações “vivas” num livro, foi feita sobre a textura de papel e não possui cenário para além de alguns elementos principais, como árvores ou vegetação, não existem traços muito afirmativos, uma vez que o objetivo era dar a ideia de pintado com pastéis sobre papel, e a forma da personagem principal foi, de todas as 5 figuras, a que se baseou mais nas ilustrações das crianças relativamente a elementos como a forma do nariz, dos pés ou dos braços; por último, tal como a linguagem anterior, a Linguagem visual 5 (Fig. 98), ao contrário das outras foi feita manualmente e também não se baseou em nenhuma linguagem visual em específico, apenas em referências de animações (séries e curtas metragens) que utilizassem o estilo de *cut-out animation*, possui os traços

mais aproximados à realidade de todas as 5, todos os elementos foram feitos a partir de papel, e as suas cores correspondem às cartolinas coloridas juntamente com lápis de cor para melhor criar pormenores e sombras, o que lhe atribui textura.

Desta discussão pode-se retirar muita informação pertinente para a conceptualização final do produto. Em seguida apresentam-se os resultados obtidos referentes a cada uma das linguagens visuais:

Resultados da discussão sobre a Linguagem visual 1

No instrumento de constelação de atributos da Linguagem visual 1 (Fig. 94), verifica-se que as crianças do grupo I (Fig. 99) avaliaram a imagem com valores que rondam o nível intermédio, sendo que os conceitos avaliados mais positivamente, acima do valor intermédio, inclusive, foram o das *formas* e o do *cenário*. Já nos restantes valores verifica-se que as avaliações foram mais dispersas, não existe uma tendência notória para os valores positivos ou negativos, no entanto, neste grupo, o conceito avaliado mais negativamente foi o correspondente à *face*, e o mais positivo foi o do *cenário*. A maioria dos comentários feitos pelas crianças referiam-se ao *cenário* como mal aproveitado, no sentido de que precisava de mais elementos como árvores e animais.

Já no grupo II (Fig. 100), a avaliação dos conceitos foi mais concentrada nos valores positivos, à exceção do conceito de *face* que foi avaliada com valores negativos, tendo sido este, tal como no grupo anterior, o conceito avaliado mais negativamente, enquanto o mais positivo foi o das *cores*. As crianças no geral pareceram estar satisfeitas com o desenho no entanto relativamente à *face*, apesar de ter sido o conceito avaliado menos positivamente, fizeram apenas um comentário depreciativo, dizendo que o rosto devia melhorar, também talvez porque reconheceram os traços das personagens no qual a linguagem visual foi inspirada (*Phineas e Ferb*) não tenham gostado tanto da mesma.

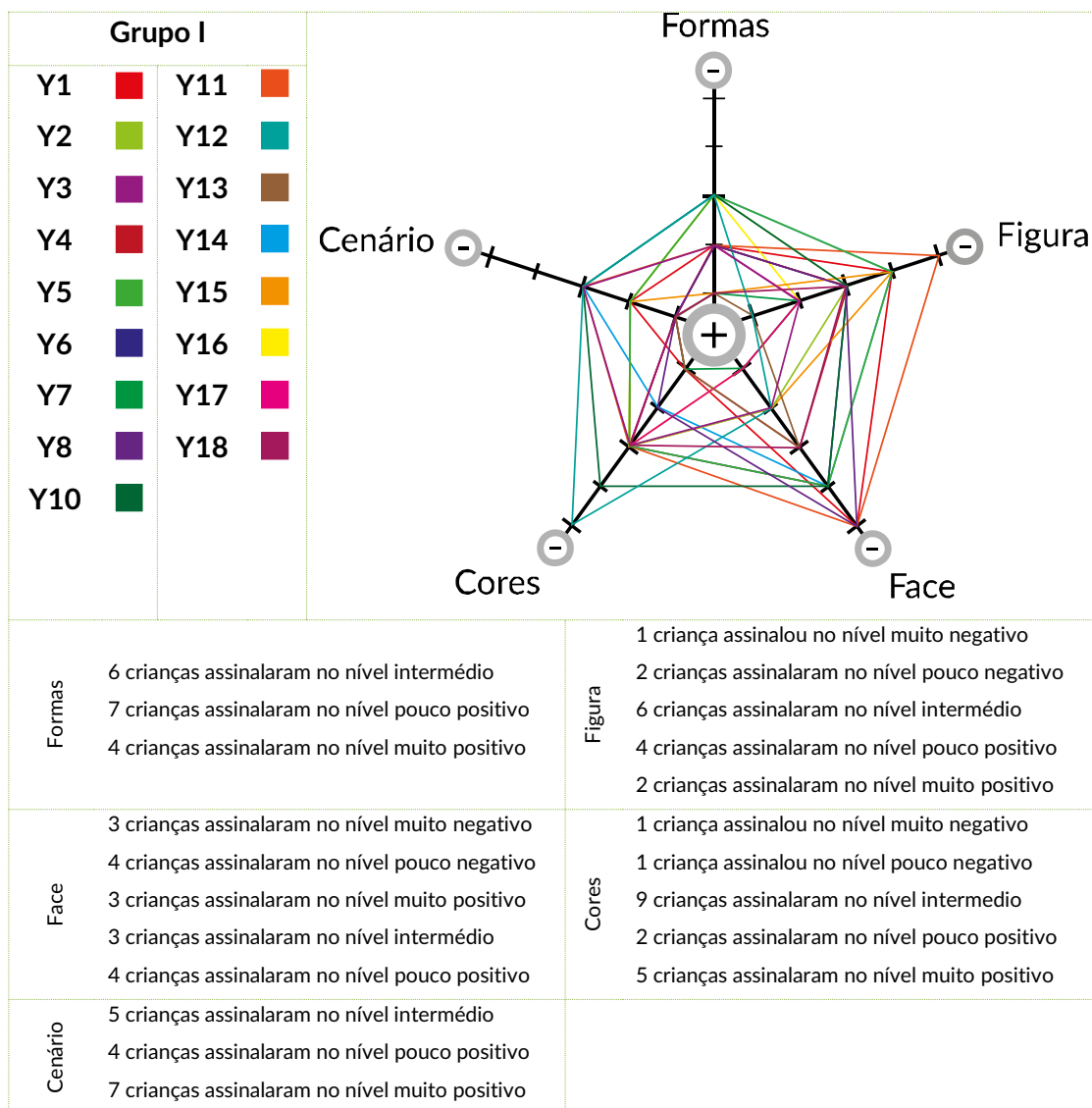


Figura 99 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referente à Linguagem visual 1

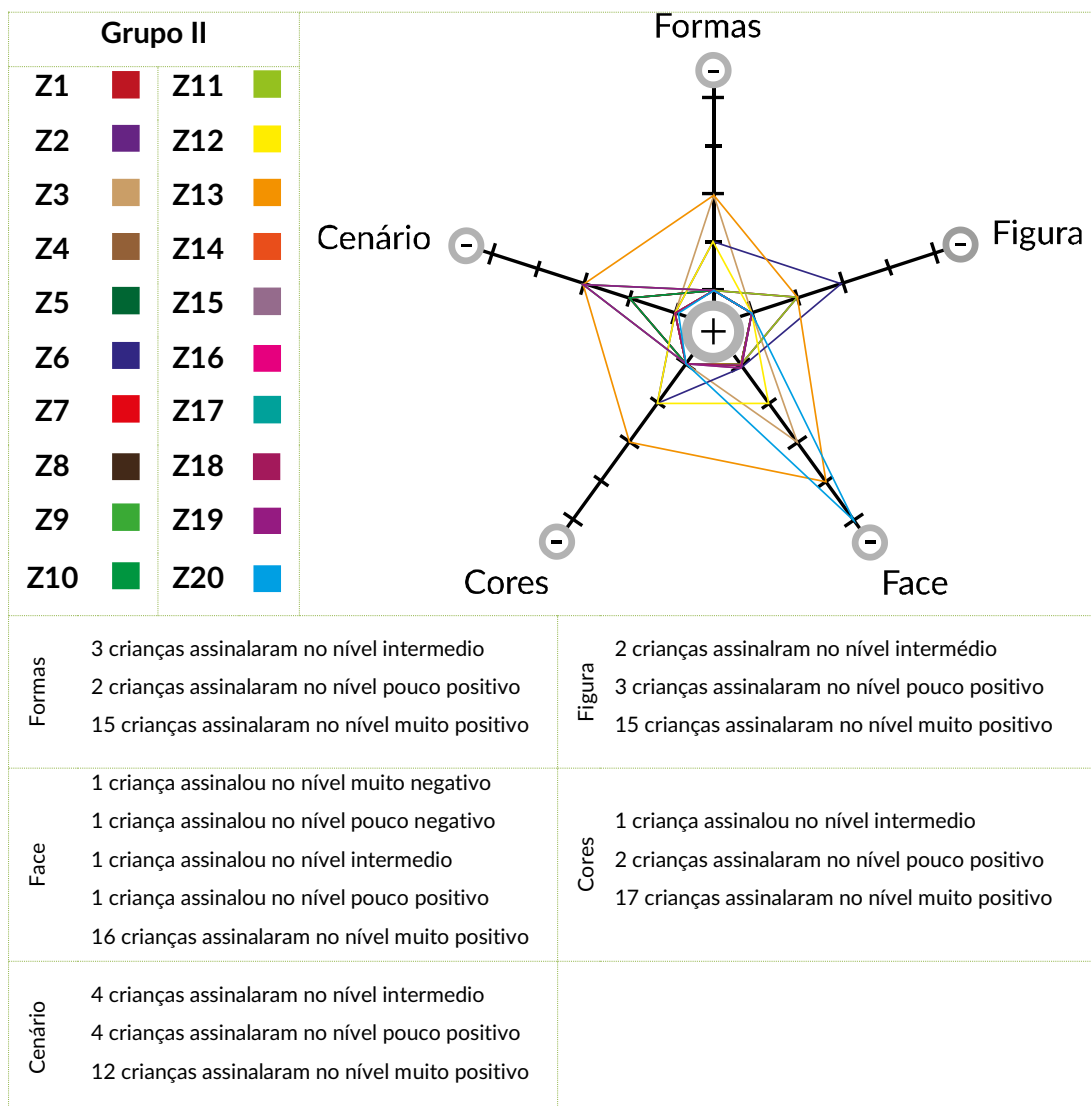


Figura 100 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 1

Resultados da discussão sobre a Linguagem visual 2

Relativamente ao instrumento de constelação de atributos da linguagem visual 2 (Fig.95), no grupo I (Fig. 101) os valores foram bastante dispersos, no entanto esta foi uma das figuras no geral avaliadas mais negativamente, abaixo do valor intermédio. Os conceitos pelos quais as crianças mostram estar mais descontentes são relativos à *figura* e à *face*, e o que obteve valores mais positivos foi o do *cenário*. Durante a discussão, as crianças mostraram o seu desagrado principalmente pela *figura* da fada Oriana, fazendo afirmações como:

“A cara dela parece que foi atropelada!” (Y16)

“Não gosto nada da face porque o cabelo parece que está assim (faz careta) maluca” (Y17)

“Não gosto muito dos pés e das mãos, as mãos por causa que estão um bocadinho magrinhas, os pés a mesma coisa só que só têm 3 dedos.” (Y7)

Assim como também pela forma como as cores e as formas no cenário foram usadas, referindo-se principalmente à árvore que tinha um mocho, dizendo

“(…) e depois há, as árvores não são todas verdes e os mochos ou lá o que é aquilo que está dentro da árvore, não são roxos e os pés têm 3 dedos e é um ovni.” (Y17)

No grupo II (Fig. 102) a tendência de esta ser uma das figuras avaliadas com valores mais baixos mantém-se, contudo a media de valores atribuídos ronda o valor intermédio. Relativamente ao conceito com valores mais altos foi o das *cores*, e o com os valores mais baixos foi, tal como no grupo anterior, o da *face* e da *figura*. Novamente surgiram comentários que criticaram a *formas* utilizadas na figura, como o facto de só ter 3 dedos em cada pé, ou o facto de os olhos estarem demasiado abertos, tendo até sugerido que a fada deveria usar sapatos. Apesar dos conceitos de *cenário* e *cores* terem sido os mais bem votados, também durante a discussão as crianças mostraram o seu desagrado principalmente relativamente às *cores*, o facto de existir demasiado verde no *cenário*, e o facto de ter sido utilizado verde para pintar uma árvore inteira. A principal ideia que as crianças passaram foi de que as *formas* demasiado figurativas e simples eram infantis e pouco adequadas para a sua idade.

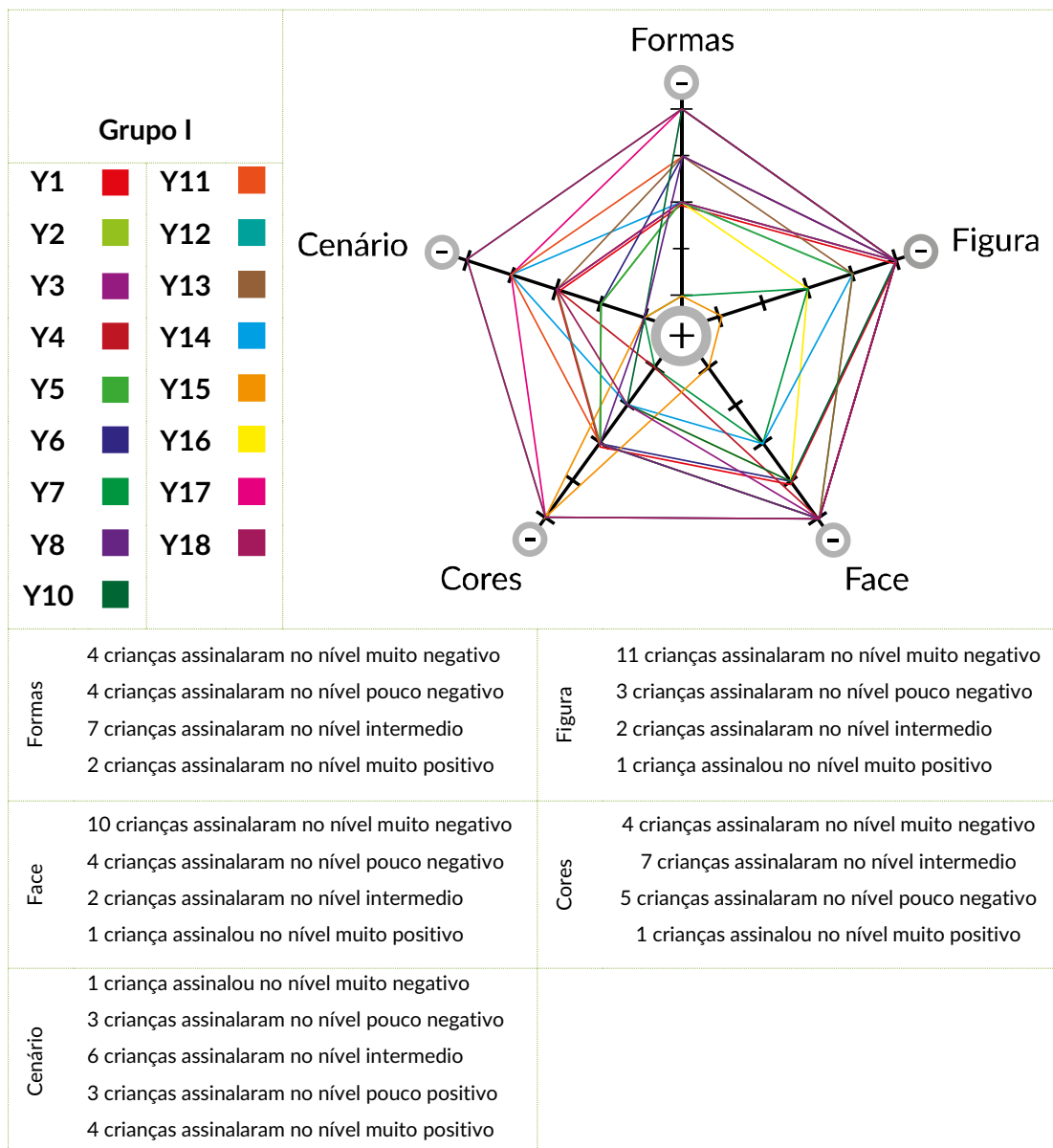


Figura 101 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 2

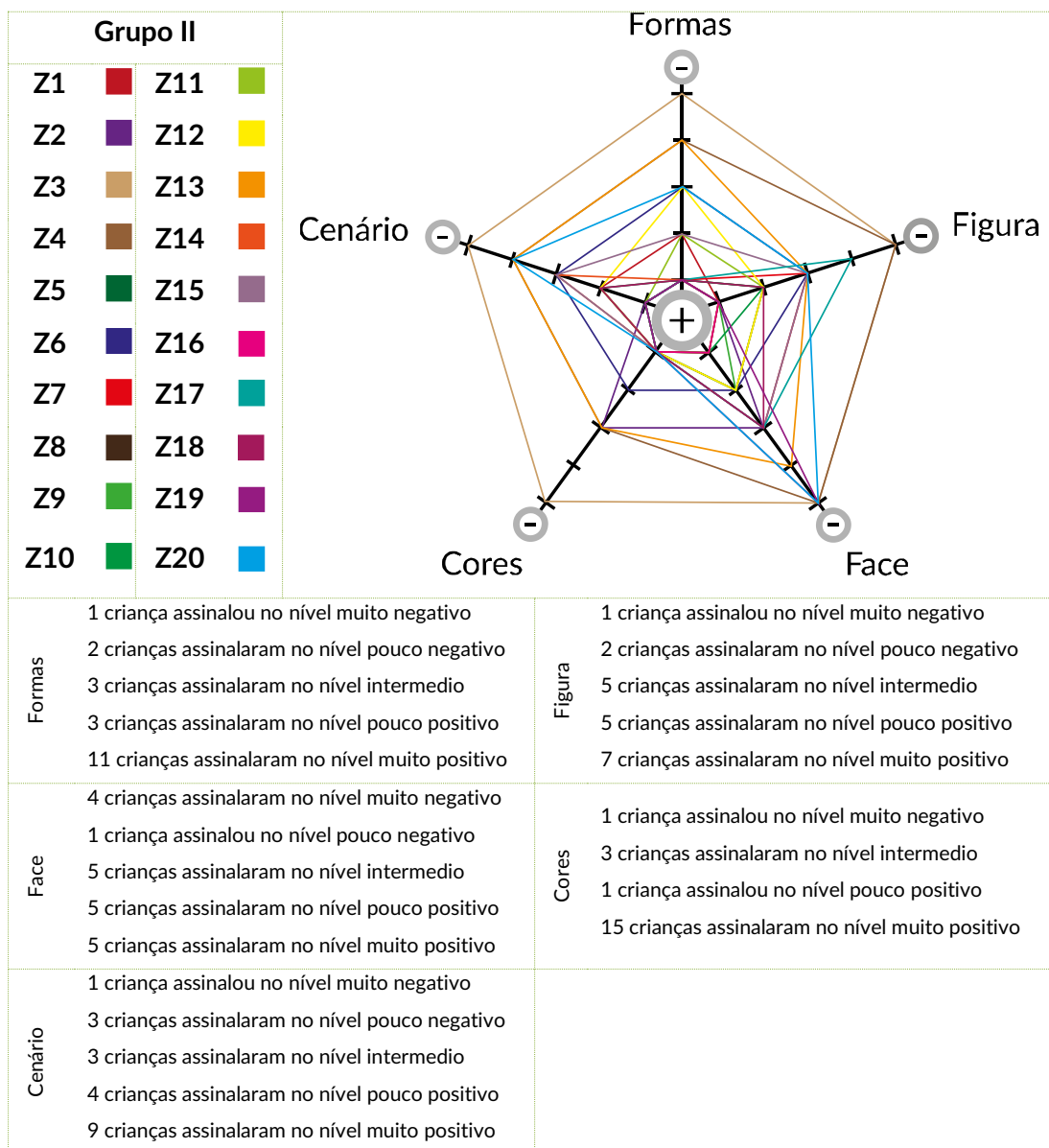


Figura 102- Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 2

Resultados da discussão sobre a Linguagem visual 3

Nos instrumentos de constelação de atributos da Linguagem visual 3 (Fig.96), os resultados obtidos assemelham-se aos da Linguagem visual 1, pois também neste os dados tendem para o nível intermédio, tendo sido os valores avaliados mais positivamente, acima do nível intermédio, os relativos às cores e ao cenário. Novamente, também o conceito de face foi o que teve uma avaliação mais negativa. As crianças do grupo I (Fig.103) mostraram ter gostado bastante do efeito criado pelas sombras e luzes no plano de fundo, assim como também dos animais utilizados.

Já no grupo II (Fig.104), a tendência é para que os dados se concentrem mais no centro, nos valores positivos, mantendo-se o *cenário* como conceito mais bem avaliado, enquanto o conceito com uma avaliação menos positiva foi o da *figura*. No entanto durante a discussão deu para perceber que este grupo não tinha a mesma opinião em relação ao efeito criado no fundo, tendo até começado uma discussão entre as crianças sobre se as imagens no fundo seriam sombras das árvores do plano da frente ou se seriam mais árvores. Em relação à *figura*, tanto num grupo como no outro as crianças fizeram comentários sobre o aspeto da fada afirmando que esta não parecia ser uma fada:

“- Eu acho que está muito giro, as únicas coisas que eu não gosto muito é a figura não parece bem uma fada, é assim uma adolescente que esta zangada com o caracol e a tartaruga, e a tartaruga escondeu-se.” (Z19)

Assim como também sobre a pose da fada que inspirava certos sentimentos:

“E a pose? A pose que ela faz. É feia, pirosa. Eu acho que ela está apaixonada pelo caracol” (Y16)

“- A fada eu não gosto porque tem um ar mau e só de ver um caracol em cima da tartaruga ficou, digamos, zangada” (Z2)

“- Eu tenho uma coisa a acrescentar, duas coisas. Primeiro eu discordo com toda a gente que disse que a fada estava zangada com o caracol e com a tartaruga. Porque não me parece que ela estava zangada

- O que é que te parece que ela está?

- Um bocadinho espantada de o caracol subir para cima da tartaruga. E eu acho que ela não se parece muito com uma fada porque as fadas não usam bem vestidos desses, é com cores mais vivas” (Z5 e P3).

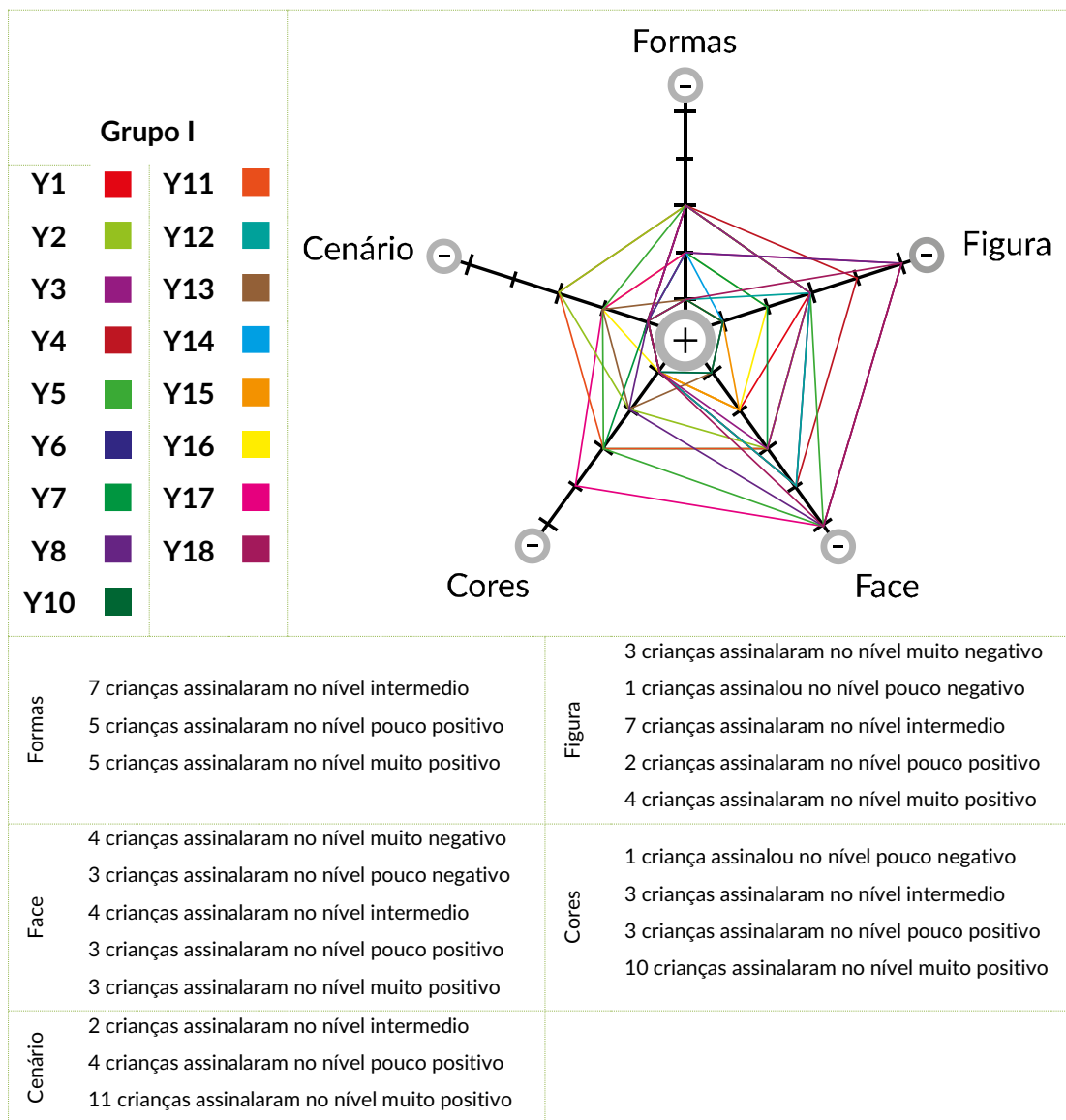


Figura 103 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 3

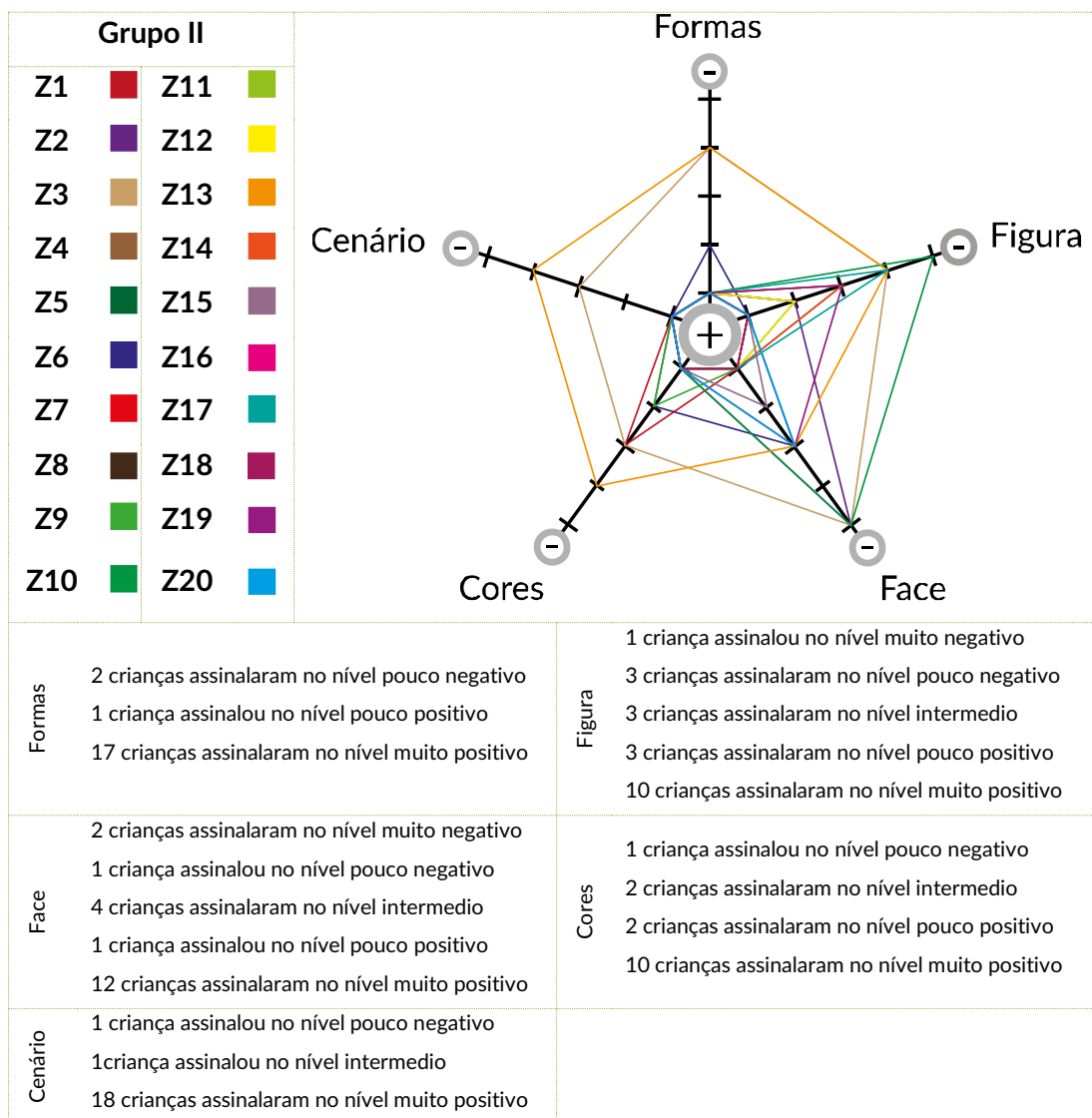


Figura 104 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 3

Resultados da discussão sobre a Linguagem visual 4

No que toca à Linguagem visual 4 (Fig.97), segundo os instrumentos de constelação de atributos, parece ter sido a que mais desagradou às crianças. Tanto no grupo I (Fig.105) como no II (Fig.106), as avaliações concentraram-se mais abaixo do nível intermédio, apesar de no grupo II se encontrarem mais distribuídos, notando-se uma tendência para valores não tão negativos. No grupo I, o conceito avaliado com valores mais negativos foi o da *face*, e no grupo II foi o da *figura*. A cerca do conceito avaliado mais positivamente, no grupo I foram o das *formas*, das *cores* e do *cenário*, de igual forma, e no grupo II foi o das *cores*. A ideia principal que as crianças passaram foi a de que, tal como na Linguagem visual 2, a linguagem visual utilizada

nesta imagem era demasiado simples para crianças da idade deles, e que por isso se adequava mais para crianças mais novas, para além de mostrarem desagrado pelo fundo branco utilizado, que tornava a imagem muito vazia segundo a sua perspetiva:

“- Está muito vazio o cenário, está muito branco e isto para mim é para um programa de bebés” (Z6)

“- Então achas que este desenho é muito infantil, porquê?

- Mesmo muito, porque não gosto do nariz e também não gosto do cabelo, e os sapatos são mal feitos, porque é daqueles que os meninos fazem” (P3 e Y12)

“- A única coisa que eu gosto é os cogumelos. A cara não se vê. Os olhos são, digamos, tao pequeninos que nem se vê a parte mais escura e os olhos são azuis, azuis e ocupam isto tudo, e são minúsculos, e as pestanas não se vêem. E para já as asas são horrivelmente mal desenhadas, eu vejo naquilo ovais, nem ovais, uma coisa inexplicável. A vegetação devia ser muito melhor feita, e para já, o que é que são aquelas coisas que estão a sair da árvore? Escadas ou ramos? Não se percebe. E para já os sapatos não são assim, os sapatos não são isto assim e depois uma coisa assim inclinada, inexplicável. E depois, a cara dela o nariz é só uma mancha castanha, não tem rigor nenhum, nem faz o que se deve fazer quando se está a desenhar um nariz. É péssimo, intragável!” (Y17)

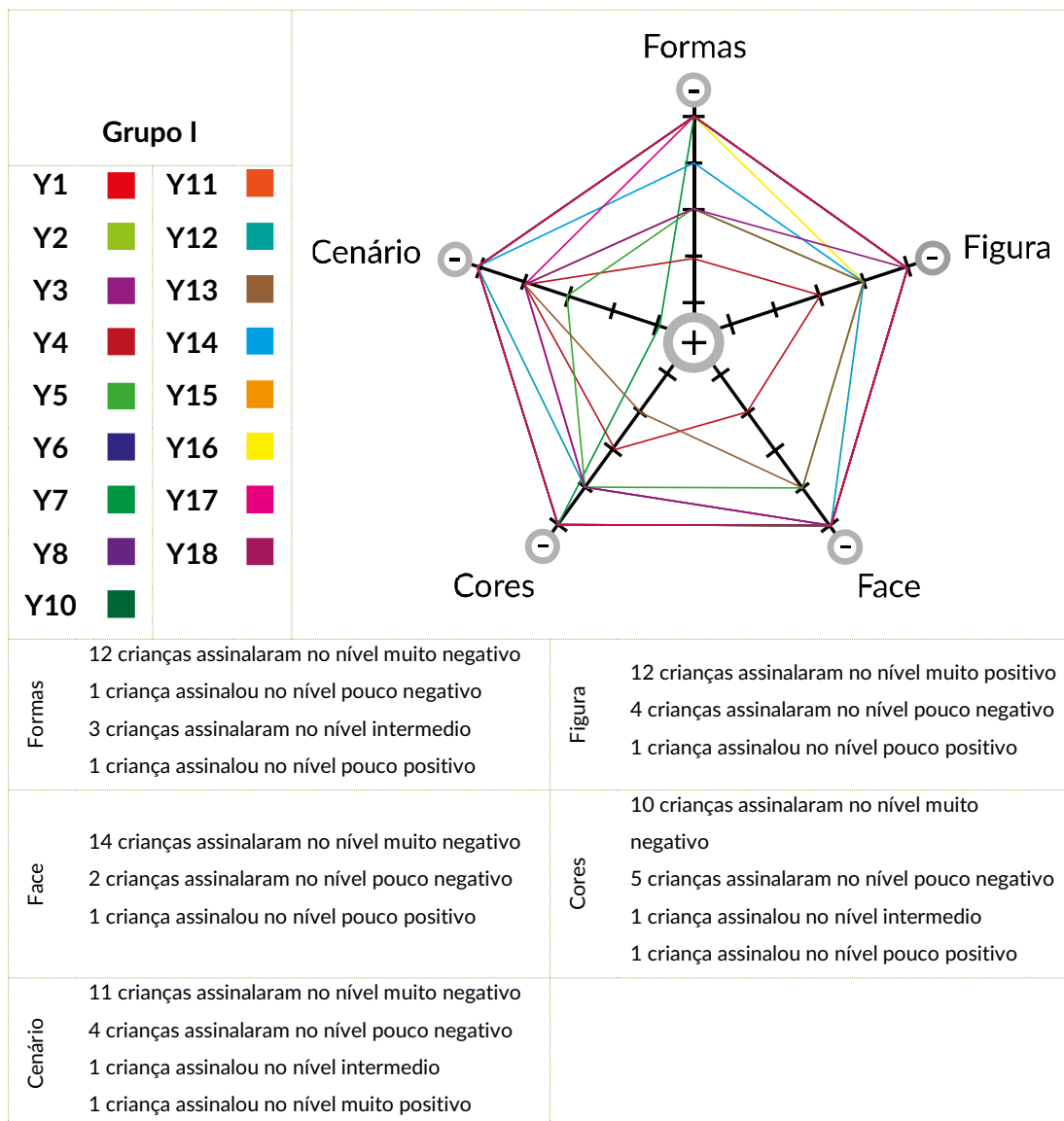


Figura 105 Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 4

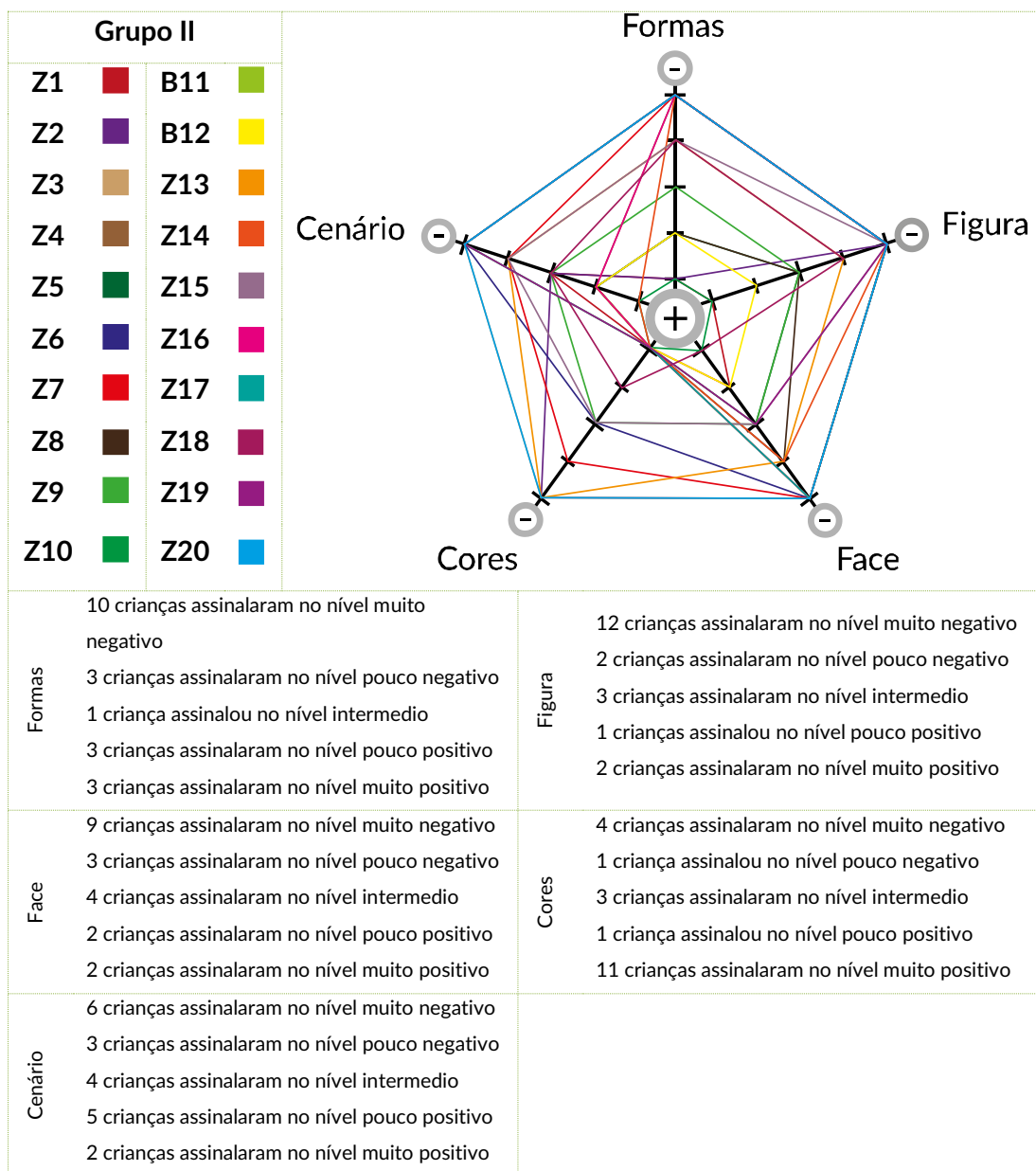


Figura 106 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 4

Resultados da discussão sobre a Linguagem visual 5

Finalmente, sobre a Linguagem visual 5 (Fig.98), em ambas as turmas os dados estão muito concentrados nos valores acima do intermédio, nomeadamente no valor de muito, o que quer dizer que esta figura satisfaz quase por completo as crianças, tirando os conceitos de *formas*, no grupo I (Fig. 107), e de *cenário* no grupo II (Fig. 108), em que obtiveram uma avaliação de uma criança, não tão positiva.

Os aspetos que as crianças mais referiram como positivos na ilustração foram em relação às *cores*, o facto de ter sido pintado a lápis, em vez de ter

cores mais virtuais, e a forma como tinha sido pintado com diversos tons, como se pode ver nos troncos das árvores e na água corrente.

“- Eu acho que está muito giro o cenário e também gosto como pintaram os troncos das árvores com assim sempre na mesma direção e também gosto como a boneca mostra o reflexo na água.” (Z12)

“- Eu acho que é o desenho a computador mais bonito que eu já vi nestes tempos, eu acho que é o mais giro. O cenário está muito bem trabalhado, as cores também combinam muito bem, as formas também, a figura também porque também é um bocado criativo porque uma menina que se esta a ver na água no meio de uma floresta que não tem relva que não é o sítio... o sítio onde... não é um sítio, opa é um sítio um bocado o sítio de cemitério, mas depois tem um lago azul.” (Z16)

Referiram também fatores como o facto de existirem mais pormenores e a imagem estar mais detalhada, nomeadamente na *figura*, nos pés e mãos, e o reflexo na água.

Um outro fator positivo que desencadeou discussão entre as crianças foi a pose da *figura* que lhes suscitava uma certa sensação de calma.

“- Gosto muito das árvores e dos ramos, os tons de castanho que misturaram gosto muito. Os arbustos também gosto, agora a fada, gosto também gosto muito da pose e da roupa. Porque fica bem ao pé da água.

-O que é que vos inspira, que sensação é que vos dá?

-De calma

-Tipo a ouvir o som mesmo do lago” (Y7, P3 e Y14)

Por fim o fator que suscitou mais debate entre eles foram os arbustos, nomeadamente a forma como estavam pintados que parece não ter sido a melhor forma, uma vez que no geral as crianças afirmavam que a forma como os arbustos tinham sido pintados se desenquadrava um pouco em relação ao resto do desenho.

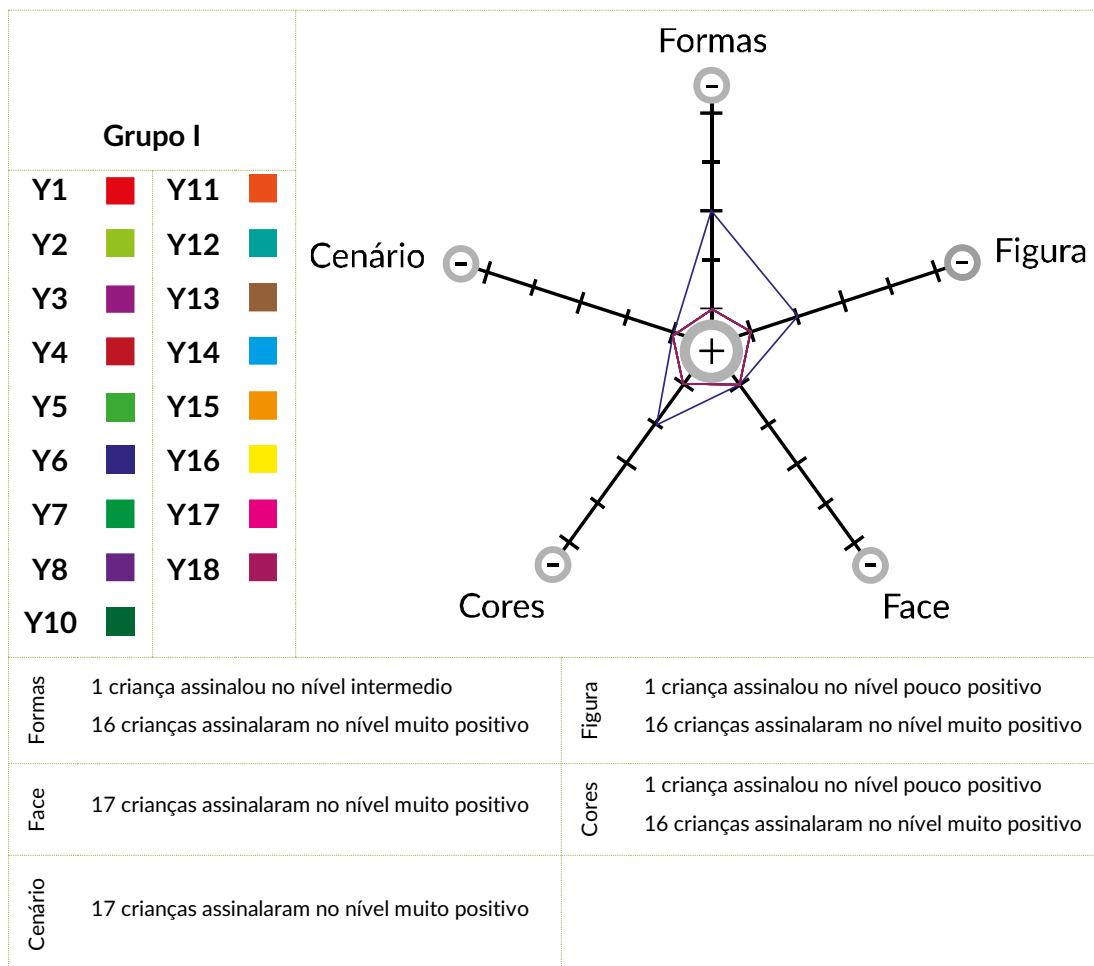


Figura 107 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo I referentes à Linguagem visual 5

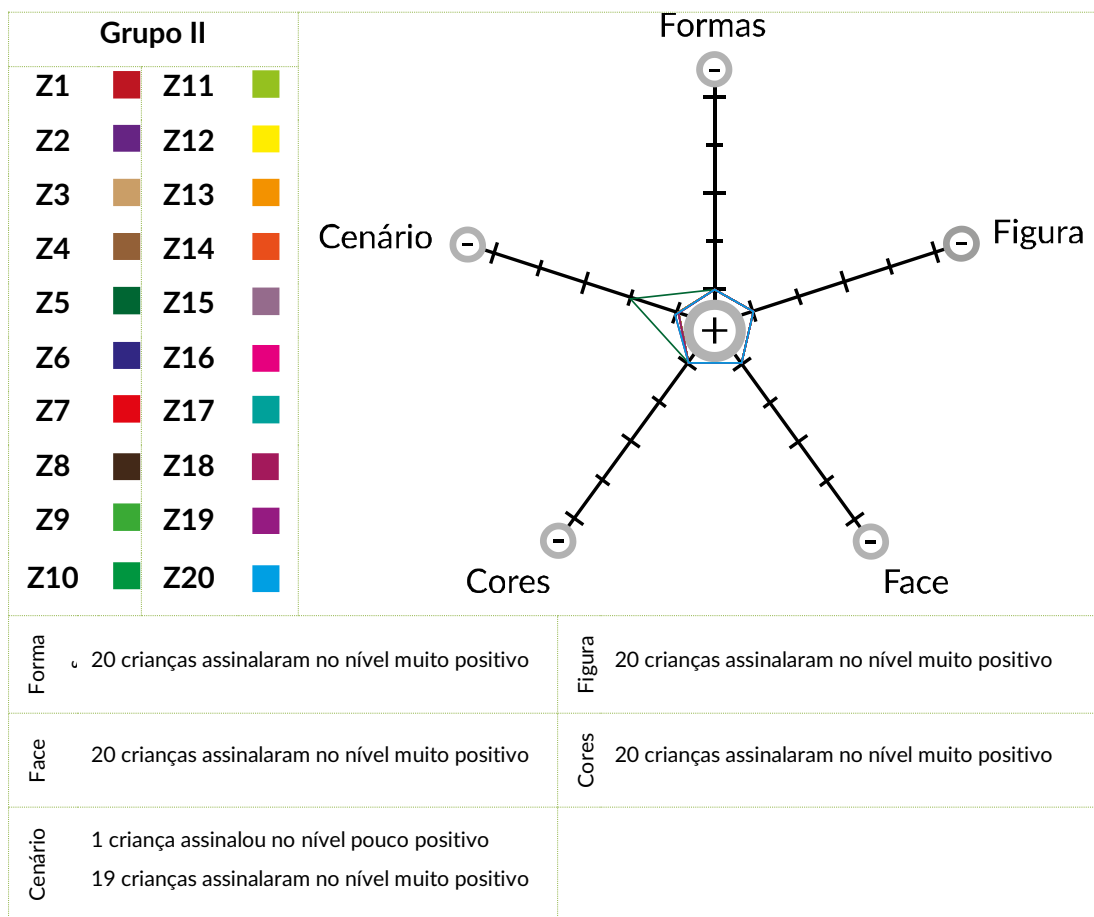


Figura 108 - Constelação de atributos e codificação de dados do Grupo II referentes à Linguagem visual 5

Conclusões/Implicações para o protótipo

Concluindo, no geral, as avaliações dos dois grupos seguem as mesmas tendências, apesar de no grupo II se notar uma maior propensão para atribuir valores mais próximos dos positivos do que no grupo I. Os gráficos de ambos os grupos mostram que as imagens pelas quais as crianças demonstram maior descontentamento são relativas à Linguagem visual 2 (Fig. 95) e à Linguagem visual 4 (Fig.97). O mesmo se consta em relação à linguagem visual avaliada com valores mais positivos, tendo sido esta a Linguagem visual 5 (Fig. 98). Quando terminada a avaliação das 5 linguagens visuais, foi colocada às crianças uma questão sobre qual das ilustrações apresentadas tinha sido a sua preferida, e todas, sem exceção, responderam ser a 5. Sendo assim, reunindo os dados, conclui-se que a linguagem visual pela qual as crianças mostraram um maior contentamento foi sem dúvida a Linguagem visual 5 (Fig. 98).

As crianças afirmaram ter preferência por imagens que fossem mais realistas, mais aproximadas da realidade como por exemplo em relação às formas das coisas, em relação às proporções do corpo humano, e em relação às cores. As figuras em relação às quais manifestaram mais desagrado foram a Linguagem visual 2 (Fig. 95) e Linguagem visual 4 (Fig. 97), afirmando que eram infantis mostrando o seu desagrado por formas demasiado simples e simbólicas, mostrando também o seu desagrado em relação às *cores* que tinham pouco contraste entre elas. Relativamente à Linguagem visual 4 (Fig. 97) o fundo branco foi um elemento que lhes desagradou, o que deu a entender que preferem cenários mais ricos em elementos e em cor, para além de que também não gostaram de que as formas humanas fossem demasiado simples e desproporcionais, pouco realistas, e do facto de as *cores* serem demasiado claras e não se destacarem muito do fundo branco. No geral as crianças pareceram ter um favoritismo por ilustrações que fossem feitas a lápis em vez de a computador, o que foi um dos principais pontos positivos apontados na Linguagem visual 5 (Fig. 98), a qual foi claramente escolhida como a favorita por todo o grupo. Quando perguntada pela imagem favorita de entre as 5, todas as crianças afirmaram ser a 5, e referiram fatores como o facto de ser feito a lápis de cor e a textura que daí advém, nomeadamente o modo como foi pintado, notando-se os riscos e as várias tonalidades em cada elemento. O fundo, tendo inicialmente sido referido como um pouco vazio de mais, as crianças chegaram à conclusão que se fossem colocados mais elementos no fundo do que aqueles que já lá estão a imagem poderia perder a intensidade que tinha, acabando por ser também este um dos elementos que as crianças mais referiram como preferido, o fundo castanho contrastante com o castanho dos troncos das árvores, e liso. Relativamente à figura da fada Oriana as crianças parecem ter gostado bastante, uma vez que esta era a figura mais realista e aproximada às proporções humanas de entre todas as apresentadas, para além de que fizeram afirmações como “*está muito bonita*” o que leva a querer que gostaram do traço escolhido para a figura. Um outro elemento que as crianças parecem ter apreciado bastante foram as *cores*, e os contrastes de cores utilizados, como por exemplo no rio, o uso de tons de azul-escuro para simbolizar a corrente do rio assim como também o próprio reflexo desenhado na água. Mais um elemento apontado pelas crianças foi a posição em que se encontra a figura da fada, a qual as crianças afirmaram que lhes transmitia sensações de serenidade, calma e de estar a “*ouvir o som da água*”.

Ainda nesta sessão, através dos dados recolhidos pela investigadora Monteiro, a qual também faz parte da equipa do projeto “Trocado por miúdos” e que se encontrava à data a recolher informação referente a programação infantojuvenil com o mesmo grupo de crianças, e a desenvolver a dissertação *Está no ar: discussão com crianças de 8-9 anos sobre a programação televisiva que veem na RTP2, SIC K, Disney Channel e Biggs*. Pode-se averiguar uma lista de séries infantojuvenis em animação, preferidas pelas crianças: *Phineas e Ferb*, *Smurfs*, *Kim Possible*, *As aventuras de Tintim*, *A nova escola do imperador*, *Timon e Pumba* e *Nutri Ventures*. Desta lista de séries apontadas como preferidas pelas crianças destaca-se visivelmente *Phineas e Ferb*, a série que recebeu uma maior classificação por parte das crianças e aquela que mais vezes foi referida pelas mesmas.

Todas as séries apontadas são em formato 2D e no geral possuem as duas temáticas mais valorizadas pelas crianças na programação televisiva: aventura e humor.

No que respeita à linguagem visual utilizada em cada uma destas séries, no geral verifica-se que utilizam cores vivas e sólidas, em relação às séries *Phineas e Ferb*, *Kim Possible*, *A nova escola do imperador* e *Nutri Ventures*, fazem pouco uso de texturas embora utilizem sombras sólidas, não de gradientes, as formas utilizadas possuem um traço simples, com formas humanas mas muito caricaturadas, e em algumas até com formas simples mas exageradas, como é exemplo a cabeça triangular do Phineas em *Phineas e Ferb*. Ao contrário de *As aventuras de Tintim*, embora use igualmente cores vivas, nota-se mais algum detalhe no desenho, e as figuras humanas, em relação às anteriores, são mais aproximadas da fisionomia humana real para além de também serem mais detalhadas, já na série de *Timon e Pumba*, trata-se da única desta lista cujos personagens principais são animais personificados, contudo em relação ao tipo de desenho assemelha-se aos anteriores diferenciando-se talvez pelo facto de possuir um pouco mais de detalhe. A presença de animais nas séries verifica-se, como se afirmou anteriormente, na série *Timon e Pumba*, neste caso animais personificados, que são as personagens principais da série; também em *Phineas e Ferb* e em *Kim Possible* existe a presença de um animal, nomeadamente um ornitorrinco e um rato careca respetivamente, os únicos animais de entre os personagens principais, que são personificados, contudo nem um nem outro possuem a capacidade de falar; também na série *Nutri Ventures*, embora não representem animais, existe um conjunto de criaturas chamadas de Gugas que acompanham os personagens principais durante a série e que

representam personalidades e habilidades diferentes; mais ainda na série *As aventuras de Tintim*, um dos personagens principais é um cão, Milu, no entanto sendo esta série mais aproximada à realidade, apesar de ser um cão extremamente inteligente capaz de acompanhar o dono em investigações, não se trata de um animal personificado; por último também na série *A nova escola do imperador*, embora não tenha como personagem recorrente nenhum animal, verifica-se por vezes a presença de animais que são personificados, mas neste caso deve-se às transformações de personagens humanos em animais durante o decorrer da série.

5.3.4. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 4ª Sessão - 16 de Junho



Figura 109 - 4ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo I



Figura 110 - 4ª Sessão, Contexto de discussão do Grupo II

Esta sessão decorrida no dia 16 de Junho, foi realizada durante a parte da manhã com o Grupo II e durante a parte da tarde com o Grupo I. Contudo devido a uma atividade programada para a manhã desse mesmo dia com a turma do 3ºA (Grupo I), o Grupo II (turma do 3ºB) constituía-se nesse dia também por alguns alunos da turma A que não participavam na atividade agendada, sendo assim o Grupo II do dia 16 de Junho era constituído por 22 alunos, 19 pertencentes à turma do 3ºB e 3 pertencentes à turma do 3ºA. Já durante a tarde, na sessão realizada com o Grupo I (turma 3ºA) era constituída apenas pelas crianças que tinham voltado da atividade e não tinham estado presentes durante a manhã, 11 crianças.

Começou-se por devolver os dados obtidos através da análise dos dados recolhidos na 3ª sessão correspondentes à linguagem visual selecionada, que neste caso correspondia à linguagem visual 5 (Fig. 90). De seguida foi feita uma introdução sobre as questões relacionadas com o guião do programa. Explicou-se o significado de diversos conceitos como *narrativa*, *sinopse* e *storyboard* acompanhando de cada uma das etapas da elaboração de um guião. Após feita a introdução sobre a temática do guionismo, foi apresentado às crianças as 3 propostas diferentes de *storyboard* (A, B e C) que se dividiam em *antes* (A1, B1 e C1), *durante* (A2, B2, e C2) e *depois* (A3, B3 e C3) e também propostas referentes à sonorização para o primeiro programa da série “Histórias por desvendar”.

Cada um dos guiões, subdivididos em antes, durante e depois, consistiam em:

A1 - A rainha das fadas entrega a Oriana a floresta. Vêm-se os campos e montanhas à volta da floresta onde Oriana à noite dança com as outras fadas, e ao longe a cidade.

A2 - Oriana colhe flores para se enfeitar e vê-se no rio, admirando o seu reflexo e ouvindo elogios do peixe enquanto, as estações vão passando e tudo à sua volta vai ficando abandonado.

A3 - Oriana caminha pela floresta abandonada vendo os animais que restam nela, as plantas venenosas que cresceram e as casas que ficaram vazias, sentindo-se arrependida.

B1 - Oriana acorda e começa o seu dia. Penteia os seus cabelos e dirige-se em primeiro lugar para casa da velha para a ajudar. Dá-lhe café, leite, açúcar e pão. Mais tarde ajuda-a também a apanhar os ramos na floresta.

B2 - Oriana, chegando à praia, senta-se no rochedo junto ao mar e espera dia e noite pelo peixe Salomão que lhe trazia muitas perolas do fundo do mar para que se pode-se enfeitar e ficar ainda mais bonita.

B3 - Oriana caminhando na floresta descalça e sem asas, encontra a velha que caminhava em direção ao abismo. Oriana salta para salvar a velha, voltando a tornar-se numa fada.

C1 - Oriana acorda dentro do seu tronco de árvore, e começa a sua rotina, prevenindo os coelhos e os veados dos caçadores, regando as flores com orvalho, tomando conta dos onze filhos do moleiro e libertando os pássaros que tinham caído nas ratoeiras.

C2 - A rainha das fadas aparece quando Oriana se enfeitava e observava no rio e retira-lhe as asas e varinha.

C3 - Oriana no meio dos animais tenta remediar o mal que tinha feito, quando lhe aparece a fada má oferecendo-lhe umas novas asas com a condição de que se torne também numa fada má. Oriana recusa e depois corre para a cidade para tentar salvar os restantes seus amigos.

No decorrer da discussão de cada um dos *storyboards* foi sendo preenchido pelas crianças o instrumento de recolha de dados nº7 (Anexo 14). Para que as crianças pudessem dar uma opinião em relação à música de abertura a ser utilizada no programa, foi-lhes apresentados 3 excertos de músicas que representavam estilos diferentes e os quais se considerou serem adequados para a animação em questão. O primeiro excerto de música apresentado pertencia à música *Diamond day* de Vashti Bunyan,

essencialmente constituída com instrumentos de sopro (flauta) e cordas (guitarra); o segundo excerto, pertencente à música *A velha europa* de Jorge Cruz, constituído por instrumentos de corda e voz (não referente a cantar mas sim a trautear, acompanhando a melodia com a voz); por último o 3º excerto, pertencente à música *Happy Uke* de Kevin M. Baumgard, possui um ritmo mais animado e que remete mais para música associada a crianças, com instrumentos de cortas (ukulele), percussão (xilofone) e as palmas das mãos.

No geral esta foi a sessão em que se sentiu uma menor participação por parte das crianças, em parte devido ao facto de a sessão ter sido conduzida apenas pela investigadora, com o auxílio técnico da investigadora Ana Monteiro, mas sem a presença dos professores, o que levou a que as crianças talvez não se sentissem tão à vontade para falar.

Apesar de as crianças não terem fornecido muitos dados, como opiniões em relação à informação que lhes foi apresentada nos questionários, as áreas em que as crianças acrescentaram mais dados foram em relação ao som, nomeadamente sons ambiente e o som da música de abertura.

Resultados da discussão com o Grupo I

No grupo I, relativamente à escolha das diferentes cenas que constituem a sequência do guião do episódio piloto (Tabela XXXVI), para a primeira parte da sequência, o *antes*, a cena A1 foi a que obteve mais votos, 8 neste caso, seguida da cena C1 e B1 com 6 e 3 votos respetivamente. Quanto à parte do *durante*, a cena mais escolhida foi a A2, com 9 votos, novamente seguida pela cena C2 e B2. Quanto à ultima parte, o *depois*, a cena a obter mais votos foi desta vez a B3, com 8 votos, seguida da C3 e A3. Relativamente ao tipo de narrador, o diálogo entre personagens parece ser o mais apreciado pelas crianças, talvez porque o associem a algumas das suas séries preferidas, como é o caso de *Phineas e Ferb*. 6 Das 11 crianças afirmaram preferir o diálogo entre personagens, das restantes 3 afirmaram preferir um narrador masculino e as outras 2, um narrador feminino. Em relação à música de entrada, das 3 apresentadas aquela que parece ter sido mais do agrado deste grupo foi a música B, com 7 votos, seguida da música A com 5, e da música C com 4.

Grupo I							
Quantidade de ditos/enunciados				Quantidade de ditos/enunciados		Quantidade de ditos/enunciados	
Cenas	Antes	Durante	Depois	Narrador		Música	
A1	7			Diálogo	6	A	5
A2		7		Masculino	3	B	7
A3			1	Feminino	2	C	4
B1	2	1					
B2		2					
B3			6				
C1	4						
C2		3					
C3			6				

Tabela XXVI - 4ª Sessão, Cenas, Narrador e Música, Grupo I

Resultados da discussão com o Grupo II

No grupo II, relativamente à escolha das diferentes cenas que constituem a sequência do guião do episódio piloto (Tabela XXXVII), para a primeira parte da sequência, o *antes*, a cena C1 foi a que obteve mais votos, 14 neste caso, seguida da cena A1 e B1 com 12 e 7 votos respetivamente. Quanto à parte do *durante*, a cena mais escolhida foi a A2, com 11 votos, seguida pela cena C2 e B2. Quanto à última parte, o *depois*, a cena a obter mais votos foi desta vez a C3, com 15 votos, seguida da A3 e B3. Relativamente ao tipo de narrador, o diálogo entre personagens novamente foi o mais escolhido pelas crianças, tendo sido escolhido o narrador feminino apenas por 2 crianças. Em relação à música de entrada, das 3 apresentadas aquela que parece ter sido mais do agrado deste grupo foi a música A, com quase a totalidade dos votos, neste caso 20, à exceção de 2 que preferiram a música B e outros 3 que preferiram a música C, tendo algumas crianças feito mais do que uma escolha.

Grupo II							
Cenas	Quantidade de ditos/enunciados			Narrador	Quantidade de ditos/enunciados	Música	Quantidade de ditos/enunciados
	Antes	Durante	Depois				
A1	10			Diálogo	22	A	20
A2		8		Masculino	0	B	2
A3			2	Feminino	2	C	3
B1	5		2				
B2	1	8					
B3		1	8				
C1	10	1					
C2		6	3				
C3		1	11				

Tabela XXVII - 4ª Sessão, Cenas, Narrador e Música, Grupo II

Relativamente ao narrador, aquele que obteve o maior número de votos foi o de diálogo, com 28 votos. Por fim, em relação à música, apesar de no grupo I a música mais escolhida ter sido a música B, na totalidade dos dois grupos a que obteve mais votos foi a música A, tendo sido esta a escolhida.

Conclusões/Implicações para o protótipo

Sendo assim chegou-se à conclusão que as cenas que receberam mais votos para cada parte da sequência foram a A1 para o *antes*, a A2 para o *durante* e a C3 para o *depois*. No entanto considerou-se que existiam mais cenas que eram essenciais para o percurso e compreensão da história, para além das que tinham sido mais votadas pelas crianças e por isso considerou-se as 2 cenas mais escolhidas para cada uma das 3 partes. Sendo assim as cenas escolhidas foram: para o *antes*, A1 e C1; para o *durante*, A2 e B2; e para o *depois*, o B3 e C3.

5.3.5. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 5ª Sessão - 30 de Junho



Figura 111 - Sala da exposição



Figura 112 - Sala da exposição

Esta sessão decorreu no dia 30 de Junho, no mesmo dia da exposição final aos pais e professores, e foi conduzida de forma individual e em grupo, durante os períodos de intervalo. Não foram utilizados instrumentos de recolha de dados como vídeo ou questionários devido à natureza da entrevista, feita de uma forma informal e rápida, dada a pouca disponibilidade que as crianças tinham neste dia. Foi apenas utilizado os apontamentos da investigadora com as respostas dadas por cada uma das crianças, que foram principalmente fornecidas de maneira individual. Foram então feitas duas questões: “Que nome darias à série televisiva de animação sobre livros na qual temos estado a trabalhar?”, “E que nome darias ao primeiro episódio sobre a história da fada Oriana?”

Uma vez que neste dia já não se encontravam todas as crianças na escola, e como algumas das crianças optaram por não responder à questão devido à falta de ideias para os nomes, as respostas foram em menor número que nas sessões anteriores.

Desde o início desta investigação que se propôs o nome “Casa dos livros” para o programa televisivo que se aqui se propõem realizar. Porém, após esta 5ª sessão, depois de obter os resultados referentes aos nomes propostos pelas crianças para atribuir ao programa (Tabela XXXVIII), optou-se por mudar o nome para um que se considera fazer mais sentido não só de acordo com a temática do programa como também tendo em conta o seu objetivo, o objetivo de *desvendar* obras de autores portugueses. O título passou então a ser “Histórias por desvendar”.

Quanto ao nome destinado ao 1º episódio da série Histórias por desvendar, decidiu-se manter o nome de A fada Oriana (Tabela XXXIX).

Conclusões/Implicações para o protótipo

Após esta sessão, chegou-se aquele que seria o nome definitivo para esta série, e sendo assim a série de animação para televisão aqui proposta deixou de se chamar “Casa dos Livros” e passou a chamar-se “Histórias por desvendar”. Já o nome do episódio decidiu-se manter simplesmente o nome do livro escolhido para adaptar, *A fada oriana*.

Esta sessão, nomeadamente a segunda parte, permitiu também que se devolve-se às crianças os dados recolhidos até então, que neste caso corresponderam ao protótipo do 1º episódio da série já construído, o que por sua vez permitiu também obter-se as opiniões das mesmas relativamente ao produto criado o que possibilita que o mesmo seja ainda corrigido de acordo com as suas opiniões.

P1. - Que nome darias à série televisiva de animação sobre livros na qual temos estado a trabalhar?	
Grupo I	Grupo II
Biblioteca misteriosa	Vários contos dentro de uma tv
A escola dos livros	A história
Livro Tv	Tv dos livros
Histórias para desvendar	As várias histórias
Os livros em desenho animado	O mundo dos livros
Sessão dos livros	As brincadeiras
A aventura dos livros	As fantasias
Desenhar uma história	As galáxias
O livro de 100 histórias	
Os meus livros	
Casinha da leitura	
Livros em desenho animado	
Biblioteca fatigante	
A biblioteca	
Livros infantis	

Tabela XXVIII - 5ª Sessão, Nomes para a série, Grupo I e Grupo II

P2. - E que nome darias ao primeiro episódio sobre a história da fada Oriana?	
Grupo I	Grupo II
Oriana porta-se mal	A fantasia da fada Oriana
Oriana emociona-se	A fada Oriana e a floresta
Uma fada na floresta	
Oriana desaparecida	
Livro da fada Oriana	
A floresta colorida	
A floresta dos animais	
A maravilhosa natureza da fada Oriana	
Oriana perde as asas	
As asas tiradas	
Oriana não cumpre a tarefa	
A fada tótó	
Oriana e a floresta	

Tabela XXIX - 5ª Sessão, Nomes para o primeiro episódio da série, Grupo I e Grupo II

5.3.6. Apresentação da análise dos resultados obtidos na discussão com as crianças na 6ª Sessão - 18 de Novembro

Relativamente esta ultima sessão, decorreu durante a tarde do dia 18 de Novembro e teve como objetivo recolher as opiniões das crianças relativamente ao protótipo final. Foi feita de forma intercalada, em primeiro com o grupo II e depois com o grupo I e foi conduzida pela investigadora Conceição Lopes. Começou-se por relembrar às crianças as sessões passadas, os objetivos de cada uma, o que já tinha sido feito, em que consistia o projeto e quais os seus objetivos. De seguida foi exposto o protótipo. Depois disto as crianças expressaram as suas opiniões sobre o mesmo, apontaram aspetos que consideraram positivos e negativos e disseram o que mudariam ou acrescentariam a fim de poder melhorar o protótipo final.

Então no geral as crianças, tanto num grupo como no outro, manifestaram o seu agrado pelo produto final tecendo algumas críticas a aspetos que consideraram necessitar de serem modificados, no entanto é de salientar que, não só nesta sessão mas um fator que se veio a notar ao longo das 6 sessões, foi que o grupo I, talvez devido ao facto de ser constituído por crianças ligeiramente mais velhas que no grupo II, ter uma posição mais crítica que o outro.

Algumas das principais críticas apontadas pelas crianças foram então, relativamente à história apresentada, ambos os grupos afirmaram que gostavam de ter visto na animação a parte da história referente ao personagem o poeta, mais propriamente o momento em que, segundo uma das crianças, “o poeta tocava música e as fadas vinham dançar”. Outros momentos da história que as crianças apontaram em falta foram o momento da história em que a fada se encontra a ajudar a velha na lida da casa, mais situações em que a fada apareça a cuidar das plantas e dos animais, e outros fatores como a casa do moleiro e a do lenhador não aparecerem. Para além disto, outros fatores que as crianças apontaram em falta foram o facto de não aparecerem os caçadores no momento em que a fada e os animais correm ao ouvir os tiros dos caçadores, e afirmaram também que a floresta tinha pouca vegetação, limitando-se ao castanho da terra, às árvores e aos arbustos, o que não coincide com as florestas reais que estão cheias de vegetação. Um dos fatores mais apontados pelas crianças foi relativamente à expressividade das personagens, não só em termos dos movimentos como também em relação às expressões através dos diálogos e das faces, as bocas e o movimento dos

cabelos nomeadamente em relação a dois momentos da animação, o primeiro na cena entre a fada Oriana e o peixe Salomão no mar, em que afirmaram que devia de ter mais diálogo entre os dois personagens e expressividade principalmente no momento em que os dois dão um “abreijo” por forma a mostrar mais felicidade entre eles, como por exemplo dando mais movimento aos braços de Oriana e fazendo o peixe abanar mais as barbatanas; o outro momento é quando a rainha das fadas retira a Oriana todos os seus poderes e os seus enfeites caem, as crianças afirmaram que os movimentos da fada, quando o seu colar de pérolas cai e ela se dirige novamente à floresta, transmitiam pouco a emoção e o sentimento de tristeza que é caracterizador dessa situação, e que poderia ser corrigido dando à fada um diálogo em tom triste, colocando mais lágrimas a cair e dando a sensação que, tal como uma das crianças disse, “a correr pela floresta, sem querer ver ninguém”. Durante esta sessão, também os professores que estiveram presentes, nomeadamente o P2 e P3, deram a sua opinião sobre o protótipo, dirigindo as suas críticas essencialmente a duas questões. A primeira, a qual também foi partilhada pelas crianças, que afirmaram que durante o primeiro momento da animação em que a fada se encontra a correr, o movimento dos seus membros não corresponde com a velocidade a que se move no espaço, ou seja embora os movimentos da fada dessem a entender que se encontrava a correr rapidamente, a velocidade a que se movia no espaço era demasiado lenta, havendo um desfasamento entre os movimentos da personagem e a velocidade a que se movia; outro fator apontado pelos professores foi relativamente à voz escolhida para fazer a narração da história que parece não ter sido a melhor em termos de dicção para um trabalho deste género. Outro fator ainda apontado pelas crianças foi relativamente à sonorização, tendo afirmado que deveriam de existir mais momentos de som e menos de silêncio, em termos de diálogos e de sons ambiente. No entanto é de salientar que algumas das críticas feitas pelas crianças, embora não sejam de se desconsiderar, é necessário ter em conta que a qualidade da projeção e do som não era a melhor o que levou a que em determinadas situações as crianças não conseguissem ver certos objetos presentes na imagem ou ouvir alguns dos sons ambiente.

As conclusões/implicações para o protótipo não se aplicam a esta sessão tendo em conta que decorreu após ter sido terminado o protótipo final do primeiro episódio para apresentar às crianças. As críticas recolhidas feitas pelas crianças e professores servirão para, num desenvolvimento futuro, aperfeiçoar o primeiro episódio.

5.4. Entrevistas

No sentido de poder acrescentar mais valor à presente investigação, e procurando mais um contributo para a elaboração do projeto que aqui se propõem, recorreu-se a testemunhos de indivíduos que já possuem experiência e bastantes conhecimentos na área que aqui se pretende aprofundar, a animação televisiva para crianças. Produtores de animação em Portugal que possuem no seu reportório vários trabalhos já realizados, que fazem sucesso não só em Portugal como no estrangeiro. Procurou-se identificar realizadores de programas que fossem uma referência para este projeto, preferencialmente portugueses. As entrevistas, que foram feitas através de *email*, foram enviadas para quatro realizadores, Nuno Beato, da série *Ema&Gui*; Miguel Braga, da série *Nutri Ventures*; Luke Jurevicius, da série *Phigaro Pho*; e Lauren Child, da série *Charlie & Lola*. No entanto obteve-se apenas 2 das 4 entrevistas requeridas.



Figura 113 - *Ema & Gui* (2010).

Fonte: http://boasnoticias.pt/noticias_Corte-e-costura-na-nova-anima%C3%A7%C3%A3o-portuguesa_3517.html

A primeira entrevista (Anexo 26) dirige-se a Nuno Beato, nascido no ano de 1977, formou a sua própria produtora, a Lampadacesa, no ano de 1998. Atualmente é produtor e realizador na produtora Sardinha em Lata²². São diversos os trabalhos do seu reportório, inclusive prémios em festivais por todo o mundo, mas dos quais se destaca a série *Ema & Gui* (2010) destinada a crianças entre os 3 e 6 anos, é produzida na Sardinha em Lata e tem tido um sucesso crescente. É exibida em 7 países²³, inclusive Portugal no qual faz parte da grelha de programação dos canais RTP África, RTP Améria, RTP Asia e RTP Internacional. A série tem como personagem principal uma menina introvertida chamada Ema que tem um amigo imaginário chamado Gui. Os episódios consistem em aventuras de entreajuda entre os dois amigos e passam-se em dois mundos diferentes, o mundo real de Ema, e o mundo imaginário de Gui. A série destaca-se pelo seu carácter inovador em relação ao restante mercado de séries infantojuvenis. A sua originalidade reside no facto de ser produzida na técnica de *cut-out animation* usando recortes de diversos tecidos, todo o mundo envolvente da série e seus personagens são construídos neste material. Nuno Beato, também ele de carácter inovador

²² <http://www.sardinhaemlata.com/pt/>

²³ Portugal, Espanha, Israel, Argentina, Coreia do Sul, Itália e Finlândia.

procura produzir produtos, experimentando sempre técnicas e métodos de realização diferentes, que se destaquem do restante mercado, sem medo de correr riscos, com o objetivo de criar novas tendências que marquem a diferença a nível internacional, contudo sem que fujam demasiado dos padrões para que não corra o risco de ser mal aceite pelo público. A série Ema&Gui, segundo o realizador, tem como temática o sonho e a imaginação, e sendo a comunicação com as crianças uma responsabilidade, a imagem e a animação são talvez a melhor forma de o fazer pois, segundo o autor, não possui barreira linguística nem cultural. O realizador caracteriza ainda a série Ema&Gui como sendo de carácter forte e que marca a diferença.



Figura 114 - Nutri Ventures (2012).

Fonte: <http://expresso.sapo.pt/conheca-a-primeira-serie-de-animacao-portuguesa-global=f807734>

A segunda entrevista (Anexo 27) dirige-se ao estúdio *Bang Bang animations*, mais propriamente ao diretor Miguel Braga, produtor da série *Nutri Ventures*, dirigida a crianças entre os 6 e 10 anos. Esta é também uma série de produção nacional de sucesso uma vez que já foi vendida em 23 países²⁴ por todo o mundo. A série tem como personagens principais 4 amigos, Teo, Lena, Ben e Nina que vivem numa cidade onde em vez de serem consumidos alimentos, as pessoas alimentam-se simplesmente de um comprimido produzido na fábrica do vilão desta história. Todos os bons alimentos estão escondidos nos 7 reinos, símbolo da roda dos alimentos que também se divide em 7 partes, e os quais os 4 amigos têm a missão de resgatar e devolver ao mundo. Esta não se trata apenas de uma série televisiva, é também uma marca que possui uma variada gama de *merchandising* que vai deste os *snaks*, aos jogos de tabuleiro, a livros e dvd's, para além de possuir uma forte presença na internet, com conteúdos para as crianças como jogos. Esta é também uma série que se destaca das demais uma vez que se trata da primeira série cuja temática é a alimentação saudável, com o objetivo de incrementar bons hábitos alimentares nas crianças para além de se tratar do maior projeto do género feito em Portugal. A série afirma-se como uma ferramenta eficaz no combate à obesidade e no estímulo dos bons hábitos alimentares sobre as crianças, não esquecendo a vertente do entretenimento, a aventura e a comédia, que mais cativa as crianças e que lhes permitem, segundo o autor, passar mensagens positivas de forma agradável e divertida.

²⁴ Portugal, Espanha, Hungria, Ucrânia, Albânia, Bósnia, Croácia, Kosovo, Macedónia, Sérvia & Montenegro, Roménia, Eslovénia, Eslováquia, Bulgária, República Checa, Israel, Singapura, Tailândia, Malásia, Brasil, EUA, Colômbia e Turquia.

6. Protótipo do primeiro episódio da série Histórias por desvendar

A proposta de programa televisivo em animação dirigido ao público infantojuvenil, tal como se tem vindo a referir até aqui, tem como principal temática a leitura, com o objetivo de incrementar a curiosidade e descoberta do prazer de ler e de conhecer autores portugueses, aliados à convivialidade com as diferentes culturas retratadas nos contos e a promoção de uma reflexão ética e moral. O prazer da leitura, a construção de uma relação de intimidade com os livros e a convivialidade com os livros são fundamentais para pensar o mundo de mãos dadas com autores portugueses.

Trata-se de uma série televisiva em animação baseada em histórias presentes no plano nacional de leitura, dirigidas a crianças entre os 8 e os 9 anos, transformando narrativas literárias em narrativas audiovisuais produzindo a série “História por desvendar”.

Sophia de Mello Breyner, António Torrado, Matilde Rosa Araújo, Alice Vieira, Luísa Ducla Soares, Álvaro Magalhães são aos autores escolhidos pela autora e pelas crianças alvo desta pesquisa. A principal característica inovadora neste programa são os métodos de *design* co-participativo e de estratégias de comunicação e de ludicidade (Lopes) que orientam cada debate realizado com as crianças. A linguagem visual, os personagens, os conteúdos e a sonorização resultaram desse trabalho cooperativo.

Desde o início que se pretende criar um produto que, em termos de técnica, faça uso de técnicas como *stop-motion* ou *cut-out animation*. Os dados recolhidos junto das crianças durante as sessões, referentes à programação infantojuvenil, indicam que os gostos das crianças apontam mais para programas de desenhos animados que possuam uma linguagem visual simples, de cores vivas e essencialmente na técnica de desenho animado 2D. No entanto, não se considera que tal fato seja impedor da criação de um produto nestas técnicas, isto porque as razões que levam a que as crianças não apontem nenhum desenho animado nesta técnica como um preferido podem ser porque na verdade a oferta de programação infantojuvenil em técnicas como o *stop-motion* ou *cut-out animation* nos canais portugueses e distribuídos pelas distribuidoras em Portugal é quase nula. Registam-se apenas 2 programas em *stop-motion* (*A ovelha choné* e *Os irmãos koala*) e 1

programa na técnica de *cut-out animation* (Ema&Gui) nos canais²⁵ nos quais foi recolhida a programação, e mesmo estes programas não são direcionados à faixa etária em estudo. Por outro lado, uma das razões pelas quais a oferta de programação em *stop-motion* é muito reduzida pode dever-se ao facto de, como foi falado anteriormente, esta ser uma técnica mais demorada e trabalhosa que o 2D.

6.1. Argumento e guião

Tal como já foi referido antes, o projeto final aqui proposto trata-se de uma série de animação baseada em literatura Portuguesa, nomeadamente obras de Sophia de Mello Breyner destinadas ao público infantojuvenil. Sendo assim, para o 1º episódio deste programa foi escolhida a obra, através da participação do grupo de crianças, *A fada Oriana* de Sophia de Mello Breyner. Também na sequência dos dados obtidos com o mesmo grupo de crianças chegou-se àquilo que seria a sequência geral das diferentes cenas do episódio, divididas entre o *antes*, o *durante* e o *depois*. Sendo assim, após a análise dos dados obtidos na 4ª sessão de recolha de dados com as crianças, foi criado o argumento e guião deste primeiro episódio em conjunto com a orientadora desta dissertação e criadora do projeto “Trocado por miúdos”, Conceição Lopes.

Uma vez que, segundo os dados obtidos na 4ª sessão de recolha de dados, as crianças preferem como estilo de narração o diálogo entre personagens, foi criado o guião seguindo este estilo de narração. Contudo, devido a dificuldades de tempo, de recursos humanos e características técnicas do próprio trabalho, considerou-se que se deveria fazer a narração apenas com um narrador, mas mantendo os diálogos, ou seja, existe uma só voz que narra a história do princípio ao fim, porém fá-lo de forma a diferenciar as diferentes vozes, atribuindo-lhes diferentes entoações, como se contasse uma história a uma criança, imitando as diversas vozes das personagens como se fossem elas mesmas a falar. Para fazer a narração optou-se por uma voz feminina, não só porque, de entre as os diálogos com voz feminina ou masculina, a feminina foi a que recebeu mais votos durante a recolha de dados da 4ª sessão, mas também tendo em conta que as personagens da história *A fada Oriana*, incluindo a personagens principal, são femininas.

²⁵ RTP2, SIC, TVI, Panda, Panda Biggs, SIC K, Disney Channel

O argumento deste episódio que foi adaptado do livro *A fada Oriana*, possui, como se referiu anteriormente no capítulo referente à 4ª sessão de recolha de dados, 6 principais momentos durante a história, mais 1 que apesar de não ter sido optado pelas crianças, considerou-se que era importante para a compreensão da história, e a partir dos quais foi construído o guião do episódio (Anexo 17). Começa pela apresentação das personagens, no momento em que a rainha das fadas entrega à fada Oriana a floresta; depois, ainda durante o *Antes*, pode-se ver como começam os dias de Oriana e quais as suas responsabilidades para com a floresta; depois passando à parte do *Durante*, o momento em que a fada descobre o seu reflexo na margem do rio e que conhece o peixe, tornando-se vaidosa e esquecendo tudo o resto; ainda no *Durante*, a fada viaja até ao mar aconselhada pelo peixe a encontrar o peixe Salomão para que ele lhe dê pérolas para se enfeitar; passando ao momento do *Depois*, a fada é confrontada pela rainha que lhe retira todos os poderes; ao regressar à floresta abandonada encontra a fada má que lhe faz uma proposta a qual é rejeitada por Oriana; e por fim Oriana salva a avó Inacinha de cair no precipício, voltando a tornar-se numa fada.

Durante a construção do argumento tentou-se adaptar a história de forma menos literal possível, procurando apenas passar a mensagem. Por exemplo no momento em que a fada encontra o peixe no rio, no livro esse momento é retratado com Oriana a salvar o peixe que tinha saltado para fora de água, o peixe como agradecimento elogia-a e promete-lhe um favor em troca. No guião do episódio esse momento é retratado apenas com Oriana que se aproxima da margem do rio para brincar com o peixe que se encontra na água e que dessa forma descobre o seu reflexo. Para além disto foram atribuídos nomes a personagens que não possuíam nomes próprios na história, é o caso da velha que se passou a chamar avó Inacinha, e o caso do peixe que se passou a chamar peixe Peixoto, desta forma os personagens tornam-se mais identificáveis para as crianças.

6.2. Linguagem visual

A linguagem visual foi criada a partir das propostas das próprias crianças, dos seus gostos em termos de séries de animação televisivas, e a partir de referências da própria autora. Tal como foi referido anteriormente, a linguagem visual selecionada pelas crianças durante a 3ª sessão de recolha de dados foi a Linguagem visual 5, que representa um estilo de ilustração mais realista, mais rico em detalhes, com texturas e cujos personagens têm



Figura 115 - Desenho e pintura dos elementos



Figura 116 - Elementos do cenário



Figura 117 - Elementos da personagem Oriana



Figura 118 - Recortes de elementos



Figura 119 - Lip-sync

formas e proporções mais aproximadas às formas reais humanas, em relação às restantes linguagens visuais apresentadas.

A linguagem visual utilizada é criada através de métodos tradicionais, tendo sido desenhados todos os elementos em primeiro lugar sobre papel branco e depois recriados utilizando materiais como cartolinas, papeis de diferentes tipos, lápis de cor e aguarelas para posteriormente serem digitalizados e manipulados digitalmente.

De seguida avaliar-se-á a linguagem visual utilizada neste programa segundo as seguintes unidades estruturais: linha, forma, cor, cenário, espaço, figura e face. De um modo geral as formas utilizadas procuram aproximar-se às formas reais das coisas, procurando criar linhas mais arredondadas que transmitem mais a ideia de suavidade. O mesmo em relação às figuras, que são todas femininas ou de animais neste conto, procurou-se que não fossem demasiado simples, acrescentando-lhes detalhes como sombras e texturas, mas não ao ponto de as tornar demasiado complexas. Ao mesmo tempo mantendo um pouco o ar de desenho animado, com as proporções um pouco alteradas, como é o caso da cabeça e dos olhos que são um pouco maiores em relação ao resto do corpo. No geral todos os corpos são muito parecidos, havendo mudanças nos tons de pele e ligeiramente nas suas alturas, à exceção da figura mais velha que possui diferenças físicas mais notáveis devido à sua condição, a “avó Inacinha”. Relativamente à cor, procurou-se não fazer uso de cores muito fortes, optando pelas cores mais suaves e claras, utilizando cores que tivessem mais a ver com a natureza, uma vez que esse é um dos temas principais deste conto, como castanhos, verdes e azuis, acrescentando apontamentos de cores mais vivas em elementos mais pequenos, como flores, bagas ou cogumelos, que dessa forma sobressaem sobre o fundo. A densidade das cores utilizadas está também limitada às especificidades dos objetos com que são criadas, neste caso cartolinas, lápis de cor e aguarelas, o que contribui para a criação do ambiente que se pretendia, o “mundo de papel” cujos personagens e elementos são como ilustrações que ganham vida. Todos os elementos presentes foram contornados com uma linha mais escura a lápis de cor o que permite que se destaquem melhor dos fundos em que se inserem. A especificidade dos meios utilizados para criar os elementos desta série também determina as suas texturas, uma vez que se optou por utilizar essencialmente materiais de papel. Para o céu foi usada a textura de um papel reciclado azul o que para além de lhe dar uma textura rugosa possui pormenores característicos do papel reciclado. O fundo também foi feito simplesmente com papel pardo para simular o solo da floresta. O resto dos



Figura 121 - Elementos do episódio



Figura 120 - Edição do episódio no After Effects



Figura 122 - Histórias por desvendar



Figura 123 - Histórias por desvendar



Figura 124 - Histórias por desvendar

elementos presentes foram criados com recurso a cartolinas coloridas e brancas sobre as quais foram desenhados os elementos e posteriormente pintados com aguarelas por forma a chegar à cor que se pretendia, depois ainda foram utilizados lápis de cor para se salientarem certas cores ou criarem pormenores, e dar mais expressividade aos desenhos.

O cenário, que se passa essencialmente sobre paisagens da natureza, floresta, céu e mar, procurou-se não se encher demasiado por forma a não criar muito ruído na imagem e manter-se um certo vazio que valorizasse os espaços cheios. O facto de ter usado um papel de fundo que, apesar de possuir alguma textura, no geral é liso, ajuda a salientar esse fator. Digitalmente foram acrescentados alguns elementos que ajudaram a compor o desenho, tais como pontos brilhantes que flutuam no ar e que dão ao cenário um ar mais fantasioso e místico, como se fosse algo resultado da presença das fadas, ou simplesmente poeira que brilha com os reflexos do sol por entre as árvores. Apesar da técnica utilizada ser em 2D, procurou-se criar alguma sensação de profundidade, fazendo uso das sombras e do desfoque entre elementos, procurando simular as características de uma câmara num cenário real.

6.3. Técnica

Relativamente à técnica escolhida para a elaboração deste programa, numa primeira instância teria sido selecionada a utilização das técnicas de *stop-motion* e *cut-out animation*, contudo, à medida que a investigação foi sendo feita, foi-se chegando à conclusão que neste momento a técnica de *stop-motion* não seria uma opção viável para este projeto, uma vez que, em primeiro lugar, a mistura das duas técnicas poderia resultar um produto demasiado complexo o que poderia não resultar bem; segundo, uma vez que esta é uma técnica caracterizada por ser trabalhosa e demorada, o tempo que se tinha disponível para terminar todo o projeto poderia não ser suficiente para acabar o produto com a qualidade pretendida. Sendo assim optou-se por permanecer apenas na técnica de *cut-out animation*, embora mesmo nesta técnica tenha sido feito uso de manipulação digital para criar as ilusões de movimento, uma vez que, fazendo manualmente, ou seja em *stop-motion* com recortes de papel, poderia ter de despendido de muito mais tempo. Pretendeu-se que o produto final se assemelha-se em termos de técnica a séries já existentes como *Ema & Gui*, *Cloud Bread* ou *Charlie & Lola*.



Figura 125 - Histórias por desvendar



Figura 126 - Histórias por desvendar



Figura 127 - Histórias por desvendar



Figura 128 - Histórias por desvendar

Todos os elementos presentes na animação foram desenhados à mão em cartolinas coloridas, e pintados com aguarelas e lápis de cor, e depois recortados. Elementos como personagens humanos foram desenhados membro a membro e posteriormente montado o corpo digitalmente, isto para que se pudesse mover mais facilmente cada membro e articulação. Após desenhados, cada um dos elementos foi digitalizado, tratado e montado fazendo uso do *software* Adobe Photoshop. Para a animação propriamente dita foi utilizado o *software* Adobe After Effects, no qual foram montados todos os elementos e cenários para de seguida serem criadas as diversas sequências divididas por takes. Para além de todo o movimento a animação possui ainda outros elementos criados digitalmente, elementos estes que não seriam possíveis de serem realizados através do método tradicional tendo em conta a técnica em que são feitos. Alguns destes elementos são por exemplo a luz solar, criada na cena referente a Oriana a acordar dentro do seu tronco na floresta, e que permite simular a passagem da noite para o dia, a imagem começa a ficar mais clara no sentido vertical o que permite assemelhar-se ao nascer do sol; outro efeito criado digitalmente foram as sombras, em todos os objetos foram criadas sombras, num ângulo de aproximadamente 45 graus, e que ficam por de trás dos objetos, o que permite ao observador ter a percepção de que o sol se encontra do lado dele, este efeito para além de ser um pormenor enriquecedor da imagem permite criar a ideia de profundidade, como se se trata-se de um espaço a 3 dimensões; outro efeito ainda foi a nébula ou nuvem de partículas que paira sobre o ar entre as árvores e que transmite a ideia de uma floresta encantada; os pós de fada, ou as estrelinhas que caem da varinha de condão e das asas das fadas que criam a ideia de magia; o efeito da ondulação da água criada pelo peixe que saltita pela água do rio; por fim o desfoque criado entre diferentes objetos na imagem, o que permite criar a ideia da existência de vários planos diferentes e que, tal como as sombras, transmite a ideia de profundidade de campo, ao mesmo tempo simulando os efeitos de uma câmara que filma um plano real e foca sobre um ponto, desfocando tudo o resto que se encontra à sua volta.

6.4. Som

Para a elaboração da banda sonora a utilizar no programa, tendo em conta o excerto de música que foi escolhido pelas crianças na 4ª sessão de recolha de dados, *Diamond day* de Vashti Bunyan, foi pedido ao compositor de música Joel Domingues, que se voluntariou para a produção da banda

sonora do presente programa, que criasse uma música respeitando apenas o fator de ser baseada na música escolhida pelas crianças e que possuísse os sons de guitarra e flauta, deixando ao critério do próprio tudo o resto que concerne à elaboração da banda sonora.

Em relação ao som ambiente, todos os sons presentes no programa foram retirados de bibliotecas *online* de efeitos sonoros. Procurou-se acrescentar sons que tivessem a ver com a natureza, sons de folhas a mexerem-se com o vento, dos animais que aparecem durante a animação, da corrente do rio, da ondulação do mar, dos passos lentos e apressados, entre outros.

Relativamente à voz off que narra todo o episódio, pertence a Lisandra Silva, atriz amadora, que se voluntariou para participar no projeto.

7. Conclusões e desenvolvimentos futuros

Retomando a problemática enunciada no início deste trabalho, a relação entre o médium televisão com o público infantojuvenil, e com a aprendizagem e fruição da literacia em geral e da literacia mediática em particular, para a qual as séries de animação muito contribuem, pretendeu-se desenvolver um processo de *design* co-participativo, de co-autoria que envolveu escutar as crianças, interagir com elas, conversar, debater propostas de trabalho, quer as da designer, autora desta dissertação, quer a debater e trabalhar sobre as propostas apresentadas pelas crianças e chegar a um conjunto de dados que, uma vez analisados, permitissem elaborar, em conjunto, o protótipo da 1ª série – Histórias por Desvendar que faz parte integrante da presente dissertação.

Ao longo de cada uma das sessões de intervenção-debate-feedback e investigação conseguiu-se conhecer e trabalhar os gostos, motivações, interesses das crianças alvo da amostra e a partir daí, como já se referiu, criar um novo conteúdo de programação infantojuvenil em animação, uma série cuja finalidade é incrementar literacia mediática no público infanto-juvenil. E, contribuir para o desenvolvimento de uma relação de intimidade com os livros de autores portugueses, em particular. Descobrir o prazer de ler a desvendar a história que o livro conta e que o episódio apenas revelou uma pequena parte.

O caminho traçado para o estudo está apresentado na dissertação. Na primeira parte deste estudo procurou-se desenvolver investigação em temas relacionados com os media e a sua relação com os diferentes públicos, investigar sobre o público infantojuvenil, e por fim aprofundar num formato específico de programação televisiva, a animação. Das opções tomadas no enquadramento teórico foi possível chegar-se a diversas conclusões que contemplam os temas aqui referidos.

Começando pelos meios de comunicação de uma forma geral, é de constatar que vivemos numa sociedade e numa época fortemente marcada pelo desenvolvimento de novas tecnologias. Uma fase de mudanças, onde quem possui a vantagem da destreza nestas novas tecnologias são aqueles que nasceram com elas próprias, as crianças do séc. XXI. Esta nova geração de crianças possui acesso fácil a qualquer tipo de informação sem que seja

necessário um grande esforço para a adquirir. Fatores como a convergência e o uso de vários meios ao mesmo tempo são características desta geração. Porém nem tudo são benefícios, e o acesso fácil à informação e a vulgarização da utilização de mais do que um meio de comunicação ao mesmo tempo traz também malefícios, tais como os possíveis efeitos mediáticos provenientes dos meios de comunicação que nos rodeiam, cujas mensagens necessitam de ser filtradas. É necessário promover e desenvolver níveis de aquisição da literacia mediática. Este fator torna-se mais preocupante quando referente ao público infantojuvenil que, devido a características particulares do seu crescimento e desenvolvimento, são um grupo bastante vulnerável e que necessita de guias de orientação – pessoas significantes dos seus mundos de vida, para filtrar e compreender melhor as mensagens que lhes chegam, procurando distinguir as que são benéficas das que não o são. A televisão como meio privilegiado da comunicação social é, também, o preferencialmente escolhido pelo público infanto-juvenil. É aquele medium a que as crianças se encontram mais expostas. Neste sentido, a responsabilidade é compartilhada em primeiro lugar pelos pais e famílias, fomentar nelas um espírito mais crítico e ético em relação às mensagens dos media, mas também pelas instituições dos media, principalmente aquelas que se destinam ao público infantojuvenil, em fornecer conteúdos que respondam e que respeitem a pessoa criança ou a pessoa jovem, que as dignifique e promova valores, crenças, atitudes, conhecimentos comportamentos, moral. Todos, cada um no seu papel, contribuam para uma socialização feliz e promovam níveis de relacionamento interpessoal de cooperação e a aquisição de literacia e que contribuam para estes públicos se tornarem cidadãos ativos, reflexivos e críticos.

Nos últimos anos tem-se vindo a verificar um aumento significativo da programação dirigida ao público infantojuvenil, em quantidade e em número de horas, em parte devido ao alargamento do número de canais dirigidos especificamente a este público. É de salientar também a qualidade da programação que tem vindo a surgir. Programas que apostam em temáticas cada vez mais específicas, e que aliam o entretenimento, à importância da manifestação e satisfação da ludicidade e ao conhecimento e partilha de valores positivos. Dos resultados obtidos no trabalho de investigação de Ana Monteiro, expostos na dissertação de mestrado em comunicação multimédia - Está no ar: discussão com crianças de 8-9 anos sobre a programação televisiva que veem na RTP2, SIC K, Disney Channel e Biggs (2014). E que, tal como o projeto apresentado, no âmbito desta dissertação “Histórias por

desvendar” também, faz parte da equipa do projeto “Trocado por miúdos”, partilhando, por isso, a mesma amostra de sujeitos-alvo crianças, bem como a metodologia utilizada, destaca-se que os géneros que mais cativam as crianças são sem dúvida a comédia e a aventura. Quando aliados a temáticas de valores positivos, essenciais para um desenvolvimento saudável, a nível da cognição, fisiologia, das atitudes, etc., é possível produzir-se um produto de qualidade, que seja uma mais-valia para as crianças. Em Portugal encontram-se alguns casos de programas de origem nacional que são bons exemplos disso. Ema & Gui, dirigido, a crianças entre os 3 e 7 anos, tem como temática principal a imaginação, e, através de aventuras, aborda temas alusivos à amizade, entreajuda, responsabilidade, entre outros. Destaca-se principalmente pela linguagem visual e técnica utilizada, recorrendo essencialmente a texturas de tecidos que lhe permitem construir um mundo inteiro de pano, utilizando a técnica de *cut-out animation*, uma técnica ainda pouco comum de se encontrar na programação infantil mas que tem vindo a ganhar relevância. Outro programa merecedor de destaque é a série Nutri Ventures. Esta série que tem como temática principal a alimentação saudável, é sem dúvida um programa de qualidade, que aborda um tema não muito comum entre a programação infantojuvenil, o qual é de extrema importância sobretudo nesta época em que problemas como a obesidade infantil se tornam mais comuns e que em parte podem ser desencadeados pelas mensagens dos media. Esta série encontrou uma forma efetiva de abordar o tema, através de aventuras e criando heróis com os quais as crianças se podem identificar. Outra série de produção nacional que se destaca é A minha estante. Esta série que tem como temática principal a promoção de literatura dirigida a crianças, torna-se numa espécie de magazine de livros, utilizando diversas técnicas de animação, como animação em 2D digital e *stop-motion*, promove a literatura nos mais novos, apresentando livros para todos os gostos, contando as suas histórias, sem que sejam desvendadas completamente, o que é um fator promotor da leitura, uma vez que deixa no espectador a curiosidade de conhecer o resto do livro, para além de possuir diversos momentos de curiosidades e humor, que são um fator aliciante para as crianças.

Ora então, após recolhidos os dados apresentados na parte I - Enquadramento teórico, passou-se à dinamização do debate com as crianças e fez-se a recolha de dados para a elaboração de um programa em co-autoria que reunisse as competências suficientes para ser um programa de qualidade, não só visualmente como na sua essência, que fosse um incrementador de

literacia mediática no público infantojuvenil e que tratasse de um tema em parte semelhante ao do programa A minha estante (SIC K, Gil, Catarina & Mendes, Boucherie, 2013). A incrementação de hábitos de leitura recorrentes, a promoção da curiosidade e descoberta do prazer de ler e de autores portugueses, a convivialidade entre culturas e a promoção de uma reflexão ética e moral. Pretendeu-se produzir o programa Histórias por desvendar. Uma série dirigida a crianças entre os 8 e 9 anos, constituída por 30 episódios, com cerca de 5 minutos cada, e que fosse baseada em obras literárias infantojuvenis de autores portugueses, tais como Sophia de Mello Breyner, António Torrado, Matilde Rosa Araújo, Alice Vieira, Luísa Ducla Soares, Álvaro Magalhães, entre outros.

A principal característica inovadora deste novo programa é o facto e ser construído em co-autoria, respeito e concordância com os gostos, as motivações, as necessidades, os modos de pensar e de agir das crianças. É um programa co-construído em conjunto com as crianças alvo da amostra, que integra o 3º ano do ensino básico da Cooperativa de Educação e Ensino “A Torre” de Lisboa.

Recordando as questões de investigação colocadas no início deste trabalho:

Como co-construir uma série de animação televisiva que tem como temática principal os hábitos de leitura das crianças alvo da amostra?

Para começar, foram realizados com os dois grupos de crianças entre os 8 e 9 anos, debates em torno da temática dos hábitos de leitura e da programação televisiva em animação, utilizando métodos de *design* co-participativo e estratégias de comunicação e de ludicidade (Lopes), que se organizaram em torno de 6 sessões de discussão, e dos quais resultou a criação da linguagem visual, dos personagens, conteúdos e escolha de sonorização que fazem parte do primeiro episódio do programa Histórias por desvendar.

Começou-se por recolher dados referentes aos hábitos de leitura das crianças e, ao contrário do que se esperava tendo em conta referências anteriores, as crianças entre os 8 e 9 anos possuem bons hábitos de leitura, mostraram que a leitura é uma atividade que faz parte do seu dia-a-dia e da qual retiram satisfação. Estas crianças gostam de experimentar livros novos, de partilhar e de comunicar com os outros as suas experiências de leitura. Para além disto mostram ser conhecedoras de diversos autores, portugueses e estrangeiros, e, apesar da informação recolhida anteriormente apontar para que as crianças do séc. XXI sejam mais voltadas para as novas tecnologias,

neste grupo, pelo contrário, não se verificou que as crianças fizessem uso de aparelhos eletrónicos para a leitura, por exemplo. Contudo, tendo em conta o tamanho da amostra e o contexto socioeconómico em que se insere não se pode considerar este grupo representativo da população portuguesa em geral.

Quais os autores portugueses da literatura infanto-juvenil que são da preferência das crianças?

Como se afirmou anteriormente, este grupo de crianças mostrou ter conhecimento de vários autores, portugueses e estrangeiros, no entanto no que toca às suas obras preferidas, são na sua maioria de autoria estrangeira. Verifica-se que, dentro desta amostra, os autores de literatura infanto-juvenil portugueses preferidos pelas crianças são Sophia de Mello Breyner, António Torrado, Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada e Álvaro Magalhães. Foi também durante a primeira sessão de recolha de dados que se chegou ao livro que seria adaptado para o primeiro episódio da série Histórias por desvendar. Dentro de uma lista de livros pré selecionados, da autoria de Sophia de Mello Breyner e António Torrado (*A menina do mar, A fada Oriana, A floresta, A árvore, O cavaleiro da Dinamarca, O rapaz de bronze, O mercador de coisa nenhuma*), as crianças expressaram as suas opiniões o que levou à seleção do livro *A fada Oriana*, de Sophia de Mello Breyner, como o preferido pelas mesmas para a adaptação no primeiro episódio da série aqui proposta.

Como interpretam e representam os personagens preferidos das narrativas que leem?

Tendo sido o livro escolhido, passou-se à elaboração da linguagem visual a utilizar no primeiro episódio. As crianças mostraram, por meio de representações visuais, como seriam os diferentes personagens e os cenários da história segundo as suas perspetivas. Através destas representações visuais pode-se retirar dados variados, referentes a características dos personagens, a suas formas, os seus cabelos, as cores, o vestuário, a forma como representavam a casa, o cenário que utilizavam, entre outros. E através destes pormenores, em conjunto com outros dados relativos às séries animadas preferidas das crianças e referências visuais da investigadora, chegou-se a uma linguagem visual que se caracteriza sobretudo pelo facto de ser feito através de métodos tradicionais e pela textura. Uma linguagem visual mais realista em termos de proporções humanas e formas dos objetos, feita através de métodos tradicionais, com texturas e com algum grau de detalhe.

Quais as preferências e o que pensam as crianças alvo da amostra das linguagens visuais que veem, nos programas de animação televisiva, a elas dirigidas?

Antes de se chegar à linguagem visual final, foram apresentadas 5 propostas de linguagens às crianças, as quais deram as suas opiniões por meio do instrumento de constelação de atributos. As crianças demonstraram ter preferência por animação na sua maioria feita na técnica de 2D digital, cuja linguagem visual se caracteriza pelas cores vivas e sólidas, pouco uso de texturas, de traço simples, e pelas formas pouco humanizadas, com proporções corporais exageradas e muito caricaturadas, como é o caso, por exemplo, da série *Phineas e Ferb*. No entanto, tendo em conta as suas preferências, ao contrário do que era esperado, quando apresentadas às crianças as 5 linguagens visuais diferentes, elas optaram por aquela que ia mais contra as suas preferências anteriormente apontadas. Uma linguagem visual mais realista em termos de proporções humanas e formas dos objetos, feita através de métodos tradicionais, com texturas e com algum grau de detalhe. No entanto é de salientar um comentário interessante que uma das crianças presentes no grupo de discussão fez - *“Eu acho que está tudo bem só que, não há nada que esteja mal, mas neste caso, este desenho, isto, esta imagem é boa para um livro não é boa para uma série televisiva. (...)”* - As razões pelas quais esta criança afirmou que esta seria uma linguagem visual mais apropriada para livros e não para televisão, são talvez porque, quando a ilustração se dirige ao meio editorial existe mais liberdade para o uso de materiais e de técnicas diferentes, as ilustrações são mais pensadas, possuem normalmente significados mais profundos, com o objetivo de com uma só imagem estática conseguir transmitir uma mensagem. Já as animações, uma vez que se caracterizam por ser ilustração em movimento, necessitam normalmente de mais tempo e mais recursos o que torna mais difícil a utilização de determinadas técnicas cujo manuseamento requer mais tempo e cuidado. Daí talvez a criança em questão estar mais habituada a ver ilustrações deste tipo em livros, e não na televisão, o que a leva a crer que esta não seja uma linguagem visual indicada para o meio televisivo.

Por fim, também em conjunto com as crianças, chegou-se à elaboração do guião do episódio, incluindo as principais cenas a serem reproduzidas, a sonorização ambiente e musical a ser utilizada, e o tipo de narrador. O objetivo não era substituir a história pela animação, dessa forma estar-se-ia a ir contra os resultados esperados, mas sim criar uma versão da história da

fada Oriana, que funcionasse como um resumo e que deixasse nas crianças a curiosidade para descobrir o resto da história por elas próprias.

Qual o nome a atribuir à série?

Relativamente ao nome atribuído à série, desde o início desta investigação que se tinha como nome proposto para a série, Casa dos livros, no entanto para manter a metodologia que tinha sido aplicada até então, decidiu-se que o mais correto seria pedir às crianças as suas opiniões e sugestões para um nome, e assim se chegou aquele que se considerou ser o nome mais indicado e que melhor se enquadrava na temática da série, Histórias por desvendar.

Como o investigador/*designer* deverá integrar as orientações das crianças alvo da amostra no *design* de ludicidade da série?

Para além do contributo para a consolidação da metodologia de *design* de ludicidade co-participativo (Lopes, 2004), neste projeto, o *design* de ludicidade co-participativo, revela-se um método eficaz na comunicação com as crianças, para além da restante multiplicidade de métodos aqui aplicados, como o grupo de discussão, *focus group*, questionários de resposta semi-aberta, constelação de atributos e o método octógono co-participativo e a observação direta e participante, que permitiram a integração das orientações das crianças participantes, os seus interesses, gostos, as motivações e as suas necessidades enquanto telespectadoras e co-criadoras de um programa televisivo infantojuvenil em animação, através dos debates realizados ao longo da investigação com os grupos de crianças de 8 e 9 anos, integrando os modos de pensar das mesmas no protótipo produzido.

Então, com o término do protótipo final e respondendo às questões anteriores obtêm-se a resposta à questão sobre de que forma se poderia co-construir a serie de animação televisiva aqui proposta, cujo propósito é a co-participação de crianças de 8 a 9 anos e cujos conteúdos temáticos se baseiam em obras de autores portugueses.

Este programa, além de conter os modos de pensar das crianças, o que contribui para que outras crianças mais facilmente se identifiquem com ele, faz uso de narrativas que são extremamente ricas em valores humanos benéficos para o desenvolvimento social das mesmas. Sophia de Mello Breyner, a autora escolhida para adaptação no primeiro episódio da série Histórias por desvendar, baseia as suas obras em temáticas relacionadas com a infância, a natureza, a fantasia e a imaginação, desenvolvendo valores como a solidariedade, o sentido de responsabilidade, o egoísmo e a vaidade, a valorização da natureza, o equilíbrio, a importância dos laços familiares e

afetivos, a amizade e a partilha das diferenças, que são fatores que contribuem para a promoção de literacia, de uma reflexão ética e moral, para a transmissão de valores positivos e do conhecimento de novas culturas retratadas nos diferentes contos.

Outro fator que contribui para a promoção da leitura é, como já foi referido anteriormente, a forma como cada episódio é feito, revelando apenas parte da história o que permite às crianças descobrir por elas próprias, desencadeado pela curiosidade, o prazer da leitura e os benefícios que o livro lhes pode oferecer. Para além de que, sendo cada episódio baseado num conto diferente, transmite às crianças novos conhecimentos, tanto de livros como de autores portugueses de literatura infantojuvenil.

Por fim, também a linguagem visual é criada a pensar na estimulação da curiosidade e da partilha de culturas, tentando criar o ambiente de um “mundo de papel”, alusivo à materialização do livro; fazendo uso de técnicas originais, adaptando-as às culturas retratadas em cada conto; e criando ambientes estimuladores da imaginação.

No que concerne às limitações deste estudo, em primeiro lugar é de apontar o facto de, por questões de tempo e financiamento, uma vez que a maioria do projeto foi auto financiado, não terem sido realizadas mais sessões e assim poder-se trabalhar mais detalhadamente na recolha de dados referentes à construção do guião e das falas por exemplo, uma vez que a sessão em que esses assuntos foram abordados, a 4ª sessão de recolha de dados, foi a que se obtiveram menos dados relevantes por parte das crianças, por um lado talvez porque as crianças não se sentiam tão à vontade para falar só com a investigadora e por isso não eram tão participativas, por outro talvez porque a forma como se abordaram os assuntos, como o instrumento de recolha de dados nº 7 (Anexo 14) foi construído, não tenha sido a melhor para a obtenção de dados. Para além disto é de salientar as limitações técnicas da investigadora relativamente à construção da animação no episódio, não só em termos de agilidade da utilização dos programas de manipulação e tratamento de imagem, mas também na representação de certos movimentos, principalmente humanos, que precisavam de mais tempo para serem estudados, aprendidos e melhorados, como se pode observar, por exemplo, nas cenas em que a fada Oriana aparece a caminhar ou a correr e cujos movimentos são pouco naturais, para além dos outros aspetos apontados pelas crianças durante a 5ª sessão de recolha de dados, que se

referiam principalmente à falta de expressão das emoções por parte dos personagens e os demasiados momentos de silêncio.

Relativamente a desenvolvimentos futuros, antes de mais, apontar-se-ia a hipótese de apresentar a proposta a um canal de televisão que queira investir na divulgação de autores portugueses e na promoção da leitura. Apresentar a proposta ao Ministério da Educação, ao Programa LER+ que possa co-financiar e ser parceiro com o canal de televisão, na elaboração da série. Introduzir as melhorias no primeiro episódio da série, integrando as críticas e sugestões apontadas pelas crianças e professores durante a 5ª sessão de recolha de dados por forma a melhorar a qualidade do mesmo, e depois passar ao processo de desenvolvimento e construção dos restantes episódios que fazem parte do programa idealizado com as crianças alvo da amostra que continuam interessadas em co-produzir e em co-criar os restantes episódios, para que os possam ver, efetivamente, num canal televisivo. A par deste desenvolvimento, outro progresso que se considera importante seria desenvolver a vertente multiplataforma do programa mantendo a presença noutras plataformas para além da televisão e desenvolvendo conteúdo extra, uma vez que este não foi um assunto abordado com muita profundidade neste estudo e que é algo importante nos dias de hoje. Outra hipótese seria ainda desenvolver o produto para a web, criando assim uma web série em vez de uma série televisiva, uma vez que esta é uma plataforma que vem ganhando relevância atualmente.

Por último, importa dizer que, tal como foi referido no capítulo da motivação pessoal, a dissertação apresentada, incluso o protótipo, permitiu-me aprofundar conhecimentos e desenvolver trabalho em áreas como os media, a ilustração e a animação para crianças, pelas quais nutro grande interesse. Permitiu-me ainda ter uma experiência enriquecedora como *designer* a pensar, criar, avaliar e a produzir uma série em animação com as crianças. A convivência com os professores Nuno Leitão, Clara Vilhena, Gonçalo Henriques e Rita Sá, com o ambiente que constroem na Cooperativa “A Torre”, bem como, e em especial com a Beatriz, a Carmen, o Dinis, o Francisco, o Gabriel, o Gonçalo L., a Inês D., a Inês L., a Jade, o João M., o José M., o Manuel, a Maria B., a Marta, a Matilde F., o Tomás F., o Vicente, o William, a Francisca, o Frederico, o Gonçalo V., o Guilherme J., o Guilherme P., o João M., o Lourenço, a Maria R., a Maria P., a Matilde M., o Miguel, o Pedro A., o Pedro S., a Pilar, o Rodrigo, o Tiago, o Tomás A., o Tomás C., o Vasco S. e o

Vasco G.. Crianças pro-ativas, responsáveis, argumentativas, que manifestaram as suas verdades, honestas, espontâneas, bastante críticas e dando alternativas, acima de tudo cativantes, que fizeram de nós, grupo de investigadores, seus amigos, companheiros de conversas e brincadeiras, e dos quais guardo, com carinho, boas memórias. Foi uma experiência que não tinha vivido antes, muito gratificante, não só ao nível da investigação mas também a nível da minha vida pessoal e com repercussões no futuro.

Bibliografia

- Andresen, S. D. M. B. (1994). *A árvore*. Figueirinhas.
- Andresen, S. D. M. B. (2000). *A fada Oriana*. Figueirinhas.
- Andresen, S. D. M. B. (2001). *A floresta*. Figueirinhas.
- Andresen, S. D. M. B. (2004). *A menina do mar*. Figueirinhas.
- Andresen, S. D. M. B. (2004). *O cavaleiro da Dinamarca*. Figueirinhas.
- Andresen, S. D. M. B. (2004). *O rapaz de bronze*. Figueirinhas.
- Carugati, A. (2010). The power of television. *World Screen*. 274
- Castro, M. J. D. B. D. (2011). *SIC K, um canal para crianças com valores e não violento*. Universidade de Aveiro
- Chaves, Mónica, & Dutschke, Georg (2007), *Kids' power: a geração net em Portugal*. Plátano.
- Gerin, E. (1965). *Os jovens e a televisão*. Lisboa: Editorial Aster
- Gomes, L. O. (2008). O cotidiano, as crianças, suas infâncias e a mídia: imagens concatenadas. *Pro-Posições*, 19(3), 175-193.
- Gordinho, S. S. V. (2009). *Interfaces de comunicação e ludicidade na infância: brincadeiras na programação Scratch*. Universidade de Aveiro.
- Gurgel, M. (2013, Julho 05). Verão. Os efeitos dos desenhos animados na cabeça dos nossos filhos. *Diário de Notícias*, 18-22
- Lima, A. M. C. (2011). *SIC K: uma marca que faz a diferença*. Universidade de Aveiro

Lopes, M. Conceição. (1998). *Comunicação e Ludicidade na Formação do cidadão Pré-escolar*. Universidade de Aveiro: Tese de doutoramento em Ciências e Tecnologias da Comunicação. Vol.1.

Lopes, C. (2004). *Design de ludicidade: do domínio da emoção no desejo, à racionalidade do desígnio, ao continuum equifinal do desenho e à confiança que a interação social lúdica gera*. Livro de Actas-4º SOPCOM.

Lopes, M. D. C. (2008). *Ludicity: a theoretical horizon for understanding the concepts of game, game-playing and play*. Universidade de Aveiro.

Lopes, M. D. C. (Lição 1 – Teoria dos Media, Setembro 21, 2012)

Lopes, M. D. C. (Lição 2 – Teoria dos Media, Setembro 28, 2012)

Lopes, M. D. C., & Monteiro, A., & Silva, A. (2014). *A barrigada de natal da SIC K*. Universidade de Aveiro.

Lopes, M. D. C. O. (2014) *Design de ludicidade*. Universidade Federal da Bahia-Brasil

Lord, P., & Sibley, B. (2010). *Cracking animation: the Aardman book of 3-D animation*. Thames & Hudson.

Lurçat, L. (1998). *Tempos cativos: as crianças TV*. Lisboa: Edições 70.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

McQuail, D., de Jesus, C., & Ponte, C. (2003). *Teoria da comunicação de massas*.

Moutinho, T. D. C. (2011). *SIC K no facebook: dinamização e participação das crianças*. Universidade de Aveiro.

Mucchielli, Roger. (1963). *A personalidade da criança: sua formação do nascimento até ao fim da adolescência*. Les editions sociales françaises. Paris.

Murray, J. (2011). *Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for TV, the Web, and Short Film*. Random House Digital, Inc.

Oliveira, A. P., & Lopes, C. (2011). *Promoção da aquisição da literacia mediática através do projecto Scratch'ando com o sapo na infância*. In 1º Congresso Nacional Literacia Media e Cidadania–Universidade do Minho (Actas) (pp. 787-796).

Oliveira, A. P., & da Conceição Lopes, M. (2013). *Vem brincar comigo no Scratch! Crianças de 4 a 6 anos apropriam-se desta linguagem de programação*. Literacia, Media e Cidadania. Universidade de Aveiro.

Peixeiro, Horácio, 2011, *Reflexões sobre o livro: Algumas palestras inéditas na hora da despedida*. Tomar.

Pereira, H. M. T. (2011). *O SIC K: um contributo para análise da programação*. Universidade de Aveiro.

Pereira, J. M. R. (2011). *Compreender para agir: animação 2D ao serviço da criança asmática*. Universidade de Aveiro.

Pereira, S. (1998). *A televisão na família: processos de mediação com crianças em idade pré-escolar*. Universidade do Minho, Instituto de Estudos da Criança.

Pereira, S., Pinto, M., & Pereira, E. (2009). *A Televisão e as Crianças. Um ano de programação na RTP 1, RTP2, SIC e TVI*. Entidade Reguladora para a Comunicação Social: Aprova.

Pinto, M. (2000). *A televisão no quotidiano das crianças*. Santa Maria da feira: Edições afrontamento.

Potter, W. J. (2012). *Media Effects*. Sage.

Potter, W. J. (2013). *Media literacy*. Sage.

Purves, B. (2010). *Basics Animation 04: Stop-motion (Vol. 4)*. AVA Publishing.

Quivy, R., & Van Campenhoudt, L. (1998). Manual de investigação em ciências sociais.

Reed MIDEM. (2009). Catalogue Guide 2009 – Children's and you programming screening. Canes: Reed MIDEM.

Ribeiro, J. C. C. (2012). *Crianças e violência televisiva: um contributo*. Universidade de Aveiro.

Rodrigues, A. D. (1997). *Comunicação e experiência*. Universidade Nova de Lisboa

Rodrigues, A. D. (1998). *As novas tecnologias da informação e a experiência*. Universidade Nova de Lisboa.

Rodrigues, A. D. (2007). *Para uma teoria da experiência*. Universidade Nova de Lisboa.

Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. London: Laurence King.

Sandstrom, G. (2011). McLuhan, Burawoy, McLuhan: A Extensão das Comunicações Antrópicas Sobre a Equação Humana, o Método do Caso Estendido e a Extensão Humana. *Revista da associação nacional dos programas de Pós-Graduação em Comunicação*. Brasília.

Sarmiento, M. J. (2004). As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. *Crianças e miúdos: perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação*. Porto: Asa, 9-34.

dos Santos, J. (1983). *Ensaio sobre a educação-I: a criança quem é?* Livros Horizonte.

Silva, A. M. D. R. D. (2010). *Um livro vivo: transposição para a web do livro para crianças Histórias de pretos e de brancos*. Universidade de Aveiro

Sousa, Á. J. B. D., & Lopes, M. D. C. O. (2011). *Marca: uma metodologia para avaliar o desenho e seus impactos*. Universidade de Aveiro.

Torrado, A. (2012). *O mercador de coisa nenhuma*. Paulinas.

Veloso, A. I. B. F. F. (2006). *As tecnologias da comunicação e da informação nas brincadeiras das crianças*. Universidade de Aveiro.

Wells, P. (2007). *Basics Animation 01: Scriptwriting* (Vol. 1). AVA Publishing.

Wigan, M. (2008). *Basics Illustration 02: Sequential Images* (Vol. 2). AVA Publishing.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop-Motion and Internet Animators*. Faber & Faber.

Wood, D. (2010). Make them laugh. *World Screen*. 276 - 230.

Webgrafia

5 para a meia noite (VI-1). Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/play/p849/e84656/5-para-a-meia-noite>

Agencia (2014) Nuno Beato. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://www.curtas.pt/agencia/realizadores/345/>

Bang bang animation. Nutri Ventures, World map 2. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <http://bangbanganimation.blogspot.pt/>

Cohl Emile (1908) Fantasmagorie. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<https://www.youtube.com/watch?v=aEA0bel8yIE>

Declaração de Grünwald sobre Educação para os Media (1982). Consultado em Dezembro 4, 2013, em: <http://www.gmcs.pt/ficheiros/pt/declaracao-de-grunwald-sobre-a-educacao-para-os-media.pdf>

Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias (2012). Consultado em Dezembro 4, 2013, em:

http://www.ine.pt/ngt_server/attachfileu.jsp?look_parentBoui=147418820&att_display=n&att_download=y

Definição de massas (n.d.). Consultado em Novembro 30, 2013, em:

<http://www.priberam.pt/DLPO/massas>

Ema&Gui. Noticias. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <http://www.ema-gui.com/index2.html>

Gordon, Terrence. (2002). MARSHALL WHO? Consultado em Dezembro 28, 2013, em: <http://www.marshallmcluhan.com/biography/>

Maruotti, G. (2013) Making of 'Paper Plane'. Consultado em Outubro 10, 2014, em: <https://vimeo.com/71154508>

Maruotti, G. (2013) Giangrande - Paper Plane. Consultado em Outubro 10, 2014, em: <https://vimeo.com/75196023>

Mipjunior: the world's showcase for kids programming. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <http://www.mipjunior.com/the-event/>

Nunes, C. (2012) Série “namora” Michelle Obama. *Expresso*. Consultado em Outubro 18, 2014, em: http://www.bangbanganimation.com/artigo_expresso01.htm

Nutri Ventures. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <http://www.nutri-ventures.com/pais/pt>

O espólio de Sophia na BNP. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <http://purl.pt/19841/1/intro.html>

Página de Facebook da série Ema&Gui. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <https://www.facebook.com/emaegui/timeline>

Pereira, J. (2013). Quase um quarto dos utilizadores de Internet vê televisão online. Público. Consultado em Maio 1, 2014, em:

<http://www.publico.pt/tecnologia/noticia/quase-um-quarto-dos-utilizadores-de-internet-ve-televisao-online-1614171>

Ramos, S. (2014). Icrianças, a geração que já nasce ensinada. TVI. Consultado em Janeiro 05, 2014, em:
<http://www.tvi.iol.pt/videos/14049848>

Sardinha em Lata. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://www.sardinhaemlata.com/pt/>

Sardinha em lata (2012). Ema & Gui - Entrevista Público 1. Consultado em Outubro 18, 2014, em: <https://www.youtube.com/watch?v=aSYY3pQfCHw>

Sociedade Civil. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/play/p44/e87400/sociedade-civil>

Sophia de Mello Breyner. Biografia. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://www.portoeditora.pt/campanhas/sophia-de-mello-breyner-andresen>

Sophia de Mello Breyner. Bibliografia. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://purl.pt/19841/1/bibliografia/bibliografia.html>

Walka Żuków. Consultado em Outubro 18, 2014, em:
<http://www.bcd.b.com/cartoon-info/113776-Walka-379ukow>

What is Media Ecology? (2009). Consultado em Dezembro 28, 2013, em:
http://www.media-ecology.org/media_ecology/index.html

Webgrafia das tabelas de programação

3-2-1 pinguins!. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/3-2-1-pinguins>

6teen. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.tv.com/shows/6teen/>

A banda dos trabalhadores. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<https://www.facebook.com/theworkersshow/info>

A casa do mickey mouse. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28009>

A minha estante. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://sickapa.sapo.pt/programas/aminhaestante/>

A minha grande aventura. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p30468>

A vida de galinha. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/a-vida-de-galinha>

As misteriosas cidades do ouro. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/misteriosas-cidades-do-ouro>

As navegantes da lua. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/navegantes-da-lua>

As powerpuff girls. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0175058/>

As aventuras de Marco e Gina. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p16008>

Alergia Monstra. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p21733>

Aliados. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://fantastictvsite.blogspot.pt/2013/10/os-aliados-estreia-dia-10-de-novembro.html>

Almost naked animals. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.abc.net.au/abc3/shows/12210.htm>

Angelo Rules. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt1616209/>

Angels friends. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://kids.sapo.pt/tv_e_filmes/noticias/artigo/angels_friends

Animais Divertidos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p23601>

Anita. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/anita>

Apanha a onda. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://portalnacional.com.pt/utl/tv/apanha-a-onda-t2-ep-7-5922109/>

Atomic Betty. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt0424603/>

B-daman. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.bdamanbattles.com/pt-PT/tv-show/>

B-daman. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=13256>

Banda dos trabalhadores. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://sickapa.sapo.pt/programas/abandadostrabalhadores/>

Batman: The Brave and the Bold. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt1213218/>

Ben 10. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt0760437/>

Ben 10/Generator Rex Heroes United. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt2123516/>

Ben 10 Omniverse. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.tv.com/shows/ben-10-omniverse/>

Ben 10: Secret of the Omnitrix. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt1146431/>

Ben 10: ultimate alien. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.tv.com/shows/ben-10-ultimate-alien/>

Beyblade shogun steel. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=14053>

Beyraiders showgun. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://biggs.pt/series-e-programas/beyraiderz/>

Blue dragon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=7478>

Blue dragon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/blue-dragon/>

Caça gosmas. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/grossology/>

Cão do espaço. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p21914>

Capitão bíceps. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p30428>

Capitão bíceps. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/capitao-biceps/>

Casper. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt1429551/>

Casper. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://www.ovguide.com/tv/casper_s_scare_school.htm#

Cinderella II: The Dreams Come True. A Twist in Time. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/cinderella-ii-dreams-come-true>

Cinderella II: The Dreams Come True. A Twist in Time. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.imdb.com/title/tt0291082/>

Cinderella III: A Twist in Time. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/cinderella-iii-a-twist-in-time>

Cinderella III: A Twist in Time. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.imdb.com/title/tt0465940/>

Code lyoko evolution. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/code-lyoko-evolution>

Contos de takonta. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/contos-de-tatonka>

Contos de tinga tinga. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/contos-de-tinga-tinga>

Darker than black. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=7382>

Delilah. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.tv.com/shows/delilah-and-julius/>

Dino froz. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/dino-froz>

Docinho de morango. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/docinho-de-morango-3d>

Doraemon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/doraemon>

Dragões: O Esquadrão de Berk. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt2325846/>

Drangon ball Z. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=244>

Ema e Gui. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p25611>

Esquadrão da monstromatic. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/esquadrao-da-monstromatic>

Famous 5. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://www.imdb.com/title/tt1223165/?ref=ttep_ep_tt

Fanboy and chum chum. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.tv.com/shows/fanboy-and-chum-chum/>

Flash & Dash. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://kids.meo.pt/atuatv/canaistv/panda/Pages/flashdash.aspx>

Franky Snow. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p23620>

Galileu. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28099>

Gaspar e Lisa. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/gaspar-e-lisa>

Gaspar e Lisa. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28538>

Garfield. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p27844>

Gawayn. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p25259>

Gerónimo Stilton. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/geronimo-stilton>

Gombby. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.sabado.pt/Multimedia/Videos/Reportagem/Gombby-serie-animacao.aspx>

Gombby. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28539>

Gormiti. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/gormiti-3d>

Grandes e Pequenos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28869>

Green Lantern: The Animated Series. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt1724587/>

Grim & Evil. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt0292800/>

H2Ooooh!. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28005>

Hamtaro. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/hamtaro>

Hello kitty. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://kids.sapo.pt/tv_e_filmes/noticias/artigo/hello_kitty_and_friends

Hello kitty and friends. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://kids.sapo.pt/tv_e_filmes/noticias/artigo/hello_kitty_and_friends

Histórias para sempre. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/play/p1048/historias-para-sempre>

Homens de negro. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0127385/>

Hover Champs. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/hover-champs>

Huntik. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/huntik>

Inazuma eleven. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/inazuma-eleven/>

Jelly Jam. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p30084>

Jewel pets. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/jewel-pets>

João Bébé. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p28740>

Johnny Test. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0454349/>

Kilari. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/kilari>

Kyle xy. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/kyle-xy/>

Lucky Fred. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/lucky-fred>

Louca academia de polícia. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://biggs.pt/series-e-programas/kochikame/>

Littlest Pet Shop. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt2244077/>

Loopdidoo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/loopdidoo>

Loopdidoo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.alibris.com/Loopdidoo/movie/100434869>

Jelly Jamm. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://www.efe.com/efe/noticias/america/comunicados/jelly-jamm-regala-dobles-sonrisas-esta-navidad-espana/2/4010/TEXTOE_19023306/comunicado

Little people. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p19744>

Littlest Pet Shop. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://hasbrostudios.com/shows/page/title/littlest-pet-shop>

Magi-Nation. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://sickapa.sapo.pt/programas/magination/>

Manon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.onscreenasia.com/article/france-canada-singapore-co-prod-manon-queen-of-animals-to-launch-at-mipcom/1791>

Manon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/manon>

Max adventures. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: [http://max-](http://max-adventures.wikia.com/wiki/Max_Adventures_Wiki)

[adventures.wikia.com/wiki/Max_Adventures_Wiki](http://max-adventures.wikia.com/wiki/Max_Adventures_Wiki)

Max steel. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://www.fremantlemedia.com/news/news-detail/13-04-09/FremantleMedia_Kids_Family_and_Mattel_Launch_Series_Two_of_Action_Comedy_Max_Steel_to_Global_Buyers.aspx

Max Steel. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.tv.com/shows/max-steel/>

Max Steel. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/max-steel>

Mickey mouse Clubhouse. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.tv.com/shows/disneys-mickey-mouse-clubhouse/>

Mike the knight. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/mike-the-knight>

Mix master. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/mix-master-final-force/>

Monster high. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.tvguide.com/tvshows/monster-high/463783>

Mr. Young. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt1763751/>

Mr. Young. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/mr-young>

Mucha Lucha!. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt0353115/>

Naruto. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://sickapa.sapo.pt/programas/naruto/>

Nélia e César. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p23301>

Noddy na cidade dos brinquedos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/noddy-na-cidade-dos-brinquedos>

Nutri Ventures. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/nutri-ventures-4>

O comboio dos dinossauros. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/o-comboio-dos-dinossauros>

O incrível homem aranha. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0976192/>

O laboratório do Dexter. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0115157/>

O mundo encantado de Richard Scarry. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p18611>

O pequeno George. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/o-pequeno-george>

O que há de novo scooby doo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://biggs.pt/series-e-programas/o-que-ha-de-novo-scooby-doo/>

O Xavier. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://sickapa.sapo.pt/programas/oxavier/>

Os gês. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
https://www.facebook.com/note.php?note_id=10150756075592283

Os irmãos Koala. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p23071>

Os mini justiceiros. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/os-mini-justiceiros>

Os mundos de Mia. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/mundos-de-mia>

Os octonautas. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/octonautas>

Os Octonautas. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.abc.net.au/abcforkids/shows/s3106715.htm>

Os pequenos furacões. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://biggs.pt/series-e-programas/os-pequenos-furacoes/>

Os piratas e as suas aventuras coloridas. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/piratas-e-aventuras-coloridas>

Os vingadores. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://sickapa.sapo.pt/programas/vingadores/>

One piece. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/one-piece/>

Outdoors. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/outdoors/>

Pai espião. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.tvsquare.com.br/paiespiao>

Pequena sereia 2. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://disney.wikia.com/wiki/The_Little_Mermaid_II:_Return_to_the_Sea

Petsquad. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://sickapa.sapo.pt/programas/petsquad/>

Phineas and Ferb. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/phineas-and-ferb>

Phineas and Ferb. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0852863/>

Pinguim chanfrado. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://biggs.pt/series-e-programas/pinguim-chanfrado/>

Planeta cosmo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/planeta-cosmo>

Pocoyo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/pocoyo>

Podcat. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/podcat>

Pop pixie. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/pop-pixie>

Pokemon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/pokemon/>

Quack pack. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://www.imdb.com/title/tt0136658/?ref=ttpl_pl_tt

Quack pack. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://disney.wikia.com/wiki/Quack_Pack

Redakai. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/redakai/>

Regular show. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt1710308/>

Rekket rabbit. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: -

<http://www.imdb.com/title/tt1671567/>

Rosa. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p27807>

Rollbots. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://sickapa.sapo.pt/programas/rollbots/>

Ruca. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://canalpanda.pt/series/ruca>

Sandra, a detective de contos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

http://imiraentertainment.com/series/sandra_en/

Sargento keroro. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=3711>

Scan 2 go. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/scan-2-go>

Scooby Doo Mystery. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.rtp.pt/programa/tv/p30091>

Shin Chan. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/shin-chan/>

Sid ciência. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/sid-ciencia>

Sitting ducks. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0368543/>

Tangled Ever After. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt2112281/>

Teen titans. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/teen-titans/>

The Amazing World of Gumball. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt1942683/>

The basketballers. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/the-basketers>

The Emperor's New Groove. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0120917/>

The Emperor's new school. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://emperorsnew.wikia.com/wiki/The_Emperor's_New_School

The Emperor's New School. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/the-emperors-new-school>

The Garfield show. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.tv.com/shows/the-garfield-show/>

The Jungle Book. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt1794595/>

The Jungle Book. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://www.bcdb.com/cartoons/Other_Studios/D/DQ_Entertainment/The_Jungle_Book/

The Little Mermaid II: Return to the Sea. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/the-little-mermaid-ii-return-to-the-sea>

The Replacements. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/the-replacements>

The Replacements. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0816401/>

Thomas e os seus amigos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://www.animados.pt/thomas_e_os_seus_amigos-videos

Thomas e os seus amigos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0086815/>

Thundercats. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.ligateamedia.pt/NewsItem.aspx?tabid=2405&langid=pt&path=LigateaMedia/Noticias/&modid=55521&itemid=5080>

Timon & Pumbaa. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/timon-pumbaa>

Timon & Pumbaa. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0112197/>

Total Drama Island. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt1173427/>

Transformers. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.hasbrostudios.com/shows/page/title/transformers>

Transformers Prime. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.tv.com/shows/transformers-prime/>

Tree fu tom. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/tree-fu-tom>

Trollz. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://sickapa.sapo.pt/programas/trollz/>

Tutenstein. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt0386986/>

Universitários. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/universitarios/>

Ursinhos carinhosos. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/ursinhos-carinhosos-3d>

Vila Moleza. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://canalpanda.pt/series/vila-moleza>

Vipo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.rtp.pt/programa/tv/p30249>

W.i.t.c.h.. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/witch>

W.i.t.c.h.. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:

<http://www.imdb.com/title/tt0383718/>

Wasabi warriors. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
http://www.imdb.com/title/tt1765622/?ref=ttep_ep_tt

Wasabi warriors. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.common sense media.org/tv-reviews/kickin-it>

Waybuloo. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/waybuloo>

Wild grinders. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://biggs.pt/series-e-programas/wild-grinders/>

Winx clube. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/winx-clube>

Winx club. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt0421482/>

Young Justice. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.imdb.com/title/tt1641384/>

Yvon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em: <http://www.tv.com/shows/yvon-of-the-yukon/>

Yvon. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://www.telefilm.ca/en/catalogues/production/yvon-yukon>

Zazie & Max. Consultado em Janeiro 5, 2014, em:
<http://canalpanda.pt/series/zazie-e-max>

Anexo 1 - Tabela da recolha de programação do canal RTP2

Canal: RTP 2		
Nome	Formato	Público-alvo
A casa do Mickey Mouse	Série animação 3D	>2 anos
Ovelha Choné	Série <i>stop-motion</i>	4-8 anos
Alergia Monstra	Série animação 2D	6-12 anos
Funny Animals	Série animação 2D + <i>cut-out animation</i>	4-8 anos
As aventuras de Marco e Gina	Série animação 2D	>4 anos
As aventuras de Max	Série animação 3D	?
Cão no espaço	Série animação 2D	Crianças
Capitão Bíceps	Série animação 2D	6-12 anos
Ema & Gui	Série <i>cut-out animation</i>	3-6 anos
O mundo encantado de Richard Scarry	Série animação 2D	5 anos
Franky Snow	Série animação 2D	6-10 anos
Galileo	Série animação 2D	?
Garfield	Série animação 3D	>6 anos
Gaspar e Lisa	Série animação 2D	3-6 anos
Gawayn	Série animação 2D	8-12 anos
Gombby - A História de um Padeiro	Série animação 3D	?
H2Ooooh!	Série animação 3D	?
Histórias da Bíblia	Série animação 2D + <i>live action</i>	8-10 anos
Jelly Jamm	Série animação 3D	4-7 anos
Baby Jake	Série animação 2D + <i>live action</i>	?
Little People		?
Lulu Cambalhota	Série animação 3D	?
Mathematica	Série animação 3D	?
Max na dinoterra	Série animação 3D	?
Mike o cavaleiro	Série animação 3D	>4 anos
Nelly & Caesar	Série animação 2D	Pré-escola
O principezinho	Série animação 3D	?
Octonautas	Série animação 3D	3-6 anos
Os irmãos koala	Série <i>stop-motion</i>	>3 anos
Pocoyo	Série animação 3D	>3 anos
Rosie	Série animação 2D	Crianças
Scooby-Doo	Série animação 2D	>7 anos
Slash	Série animação 2D	?

Powerpuff Girls	Série animação 2D	>7 anos
Tomás e os amigos	Série animação 3D	>3 anos
Tutenstein	Série animação 2D	>6 anos
Vipo	Série animação 3D	?
Zig Zag	Compacto de séries	?

Anexo 2 - Tabela da recolha de programação do canal SIC

Canal: SIC		
Nome	Formato	Público-alvo
Disney Kids	Compacto de séries	?
Esquadrão animal	Série animação 2D	?
LOL	Compacto de séries	?
Max Steel	Série animação 3D	>8 anos
Dragons: Riders of Berk	Série animação 3D	>8 anos
Os vingadores	Série animação 2D	6-11 anos
Yu-Gi-Oh GX	Série animação 2D	6-14 anos

Anexo 3 - Tabela da recolha de programação do canal TVI

Canal: TVI		
Nome	Formato	Público-alvo
Dora a exploradora	Série animação 2D	>3 anos
Esquadrão animal	Série animação 2D	?
Fun boy & chum chum	Série animação 3D	>7 anos
Kid Kanal	Compacto de Séries	?
Pica Pau	Série animação 2D	>7 anos
A cidade dos patos	Série animação 3D	?
SpongeBob	Série animação 2D	>6 anos
Winx	Série animação 3D	6-12 anos

Anexo 4 - Tabela da recolha de programação do canal Disney Channel

Canal: Disney channel		
Nome	Formato	Público-alvo
A nova escola do Imperador	Série animação 2D	>6 anos
A pequena sereia II: Regresso aos mares	Série animação 2D	>5 anos
Casper - O fantasmilha	Série animação 3D	>5 anos
Cinderela III: Reviravolta no tempo	Série animação 2D	>4 anos
Cinderela II: Os sonhos tornam-se realidade	Série animação 2D	>4 anos
Clássicos Disney	Série animação 2D	Família
Disney Mickey Mouse	Série animação 3D	>2 anos
Entrelaçados para sempre	Série animação 3D	>6 anos
Era uma vez uma princesa: Rapunzel	Série animação 2D	?
Kim Possible	Série animação 2D	>8 anos
Littlest Pet Shop	Série animação 2D	6-11 anos
Betty Atomica	Série animação 2D	6-11 anos
Monster High	Série animação 2D	>7 anos
O livro da selva	Série animação 3D	>6 anos
Os cinco: Em ação	Série animação 2D	6-10 anos
Os substitutos	Série animação 2D	>6 anos
Pacha e o imperador	Série animação 2D	>6 anos
Phineas e Ferb	Série animação 2D	>5 anos
Princesa do mês: Rapunzel	Série animação 2D	?
Quack Pack	Série animação 2D	?
Rekkit Rabbit	Série animação 2D	?
Sandra, detetive de contos	Série animação 2D	4-8 anos
Timon & Pumbaa	Série animação 2D	>5 anos
W.I.T.C.H.	Série animação 2D	?

Anexo 5 - Tabela da recolha de programação do canal SIC K

Canal: SIC K		
Nome	Formato	Público-alvo
A minha estante	Série <i>live action</i> + animação 2D	?
Angels Friends	Série animação 2D	6-13 anos
BD: Bem disposto	Compacto de séries	?
Cinetendinha	Magazine	?
Darker Than Black	Série animação 2D	?
Dragon ball z	Série animação 2D	>8 anos
Factor K	Magazine	?
Festa surpresa	Compacto de séries	?
Grojband	Série animação 2D	6-11 anos
Hello Kitty	Série animação 2D	?
Hora do lanche	Compacto de séries	?
Hora facebook	Série escolhida pelo público	?
Kaijudo	Série animação 2D	6-12 anos
Macaco Kappa	Série animação 2D	>8 anos
Magi-Nation	Série animação 2D	6-11 anos
Max Kombatei	Série animação 3D	?
Max, o início	Série animação 3D	
Naruto	Série animação 2D	>11 anos
O Celso	Série animação 2D	?
Mr. Bean	Série animação 2D	>12 anos
O Xavier	Série animação 2D	?
Oggy	Série animação 2D	Família
Os gês	Série animação 3D	?
Party Girls (?)		?
Pica-Pau	Série animação 2D	>7 anos
Pound Puppies	Série animação 2D	?
Rebaldaria	Compacto de séries	?
Rollbots	Série animação 3D	6-11 anos
Sabrina a bruxinha	Série animação 2D	2-11 anos
Trollz	Série animação 2D	>8 anos
Yakari	Série animação 2D	?
Yu-gi-oh	Série animação 2D	>13
Yu-gi-oh GX	Série animação 2D	>13

Anexo 6 - Tabela da recolha de programação do canal BIGGS

Canal: Biggs		
Nome	Formato	Público-alvo
6teens	Série animação 2D	>13 anos
Apanha a onda	Série animação 2D	>9 anos
Banana Cabana	Série animação 2D	>8 anos
Batman: Os valentes e audazes	Série animação 2D	>8 anos
B-Daman CrossFire	Série animação 2D	>7 anos
Beyblade: Shogun Steel	Série animação 2D	>7 anos
BeyRaiderz	Série animação 2D	>7 anos
Blue Dragon	Série animação 2D	>7 anos
Captão Biceps	Série animação 2D	6-12 anos
Dalila & Júlio	Série animação 2D	?
Homens de negro	Série animação 2D	>10 anos
Inazuma Eleven	Série animação 2D	?
A louca academia de polícia	Série animação 2D	?
Max Steel	Série animação 2D	6-11 anos (rapazes)
Mix Master Final Force	Série animação 2D	?
O homem aranha	Série animação 2D	>7 anos
O pai espião	Série animação 2D	?
O que há de novo, Scooby-Doo?	Série animação 2D	>5 anos
One Piece	Série animação 2D	>11 anos
Os caça gosmas	Série animação 2D	>7 anos
Os pequenos furacões	Série animação 2D	?
Pokemon	Série animação 2D	>6 anos
Pinguim chanfrado	Série animação 2D	?
Redakai	Série animação 2D	>8 anos
Sargento Keroro	Série animação 2D	?
Shin-chan	Série animação 2D	>14 anos
Sorriso metálico	Série animação 2D	>8 anos
Tartarugas ninja	Série animação 2D	>8 anos
Teen Titans	Série animação 2D	>8 anos
ThunderCats	Série animação 2D	>8 anos
Transformers Prime	Série animação 3D	6-12 anos
Universitários	Série animação 2D	?
Wild Grinders	Série animação 2D	>7 anos
Yvon The Yukon	Série animação 2D	?

Anexo 7 - Tabela da recolha de programação do canal Panda

Canal: Panda		
Nome	Formato	Público-alvo
3,2,1 Pinguins!	Série animação 3D	>8 anos
A ovelha choné	Série <i>stop-motion</i>	4-8 anos
A porquinha Peppa	Série animação 2D	2-4, 6-8 anos
A vida de galinha	Série animação 3D	?
Angelina Ballerina	Série animação 3D	4-7 anos
Anita	Série animação 3D	?
As aventuras de Chuck & Friends	Série animação 3D	3-5 anos
As espias	Série animação 2D	6-10 anos
As misteriosas cidades do ouro	Série animação 2D	?
Babar: as aventuras de Badou	Série animação 3D	5-8 anos
Bairro do panda		?
Basketeers	Série animação 2D	?
Code Lyoko Evolution	Série animação 2D	>8 anos
Dino Froz	Série animação 2D	?
Docinho de morango	Série animação 3D	>4 anos
Doraemon	Série animação 2D	?
Esquadrão da monstrosómica	Série animação 3D	?
Flash & Dash	Série animação 2D e 3D	?
Gaspar & Lisa	Série animação 3D	3-6 anos
Gerónimo Stilton	Série animação 2D	6 anos
Gormiti 3D	Série animação 3D	6-10 anos
Hamtaro	Série animação 2D	?
Hover Champs	Série animação 2D	?
Huntik	Série animação 2D	>8 anos
Jewel Pets	Série animação 2D	
Kilari	Série animação 2D	6-11, 4-5 anos
Loopdidoo	Série animação 3D	3-7 anos
Lucky Fred	Série animação 2D	?
Manon	Série animação 2D	Pré escola
Mike o cavaleiro	Série animação 3D	>4 anos
Mini justiceiros	Série animação 2D	4-10 anos
My Little Pony: A amizade é mágica	Série animação 2D	4-7 anos
Navegante da lua	Série animação 2D	>10 anos

Noddy na cidade dos brinquedos	Série animação 3D	>3 anos
Nutriventures: em busca dos 7 reinos	Série animação 2D	?
O comboio dos dinossauros	Série animação 3D	>3 anos
O pequeno George	Série animação 2D	>4 anos
Octonautas	Série animação 3D	>4 anos
Olivia	Série animação 3D	4-6 anos
Os contos de Tatonka	Série animação 3D	4-8 anos
Os contos de Tinga Tinga	Série animação 2D	3-5 anos
Os mundos de Mia	Série animação 3D	?
Os piratas e as suas aventuras coloridas	Série animação 3D	?
Os ursinhos carinhosos	Série animação 3D	>3 anos
Planeta Cosmo	Série animação 2D	?
Pocoyo	Série animação 3D	>3 anos
Podcats	Série animação 3D	6-12 anos
Pop Pixie	Série animação 2D	6-12 anos
Ruca	Série animação 2D	>3 anos
Scan2Go	Série animação 2D	>7 anos
Sid Ciência	Série animação 3D	>4 anos
Thomas e os seus amigos	Série animação 3D	>3 anos
Tree Fu Tom	Série animação 3D	>4 anos
Waybuloo	Série animação 3D	?
Winx	Série animação 2D	>8 anos
Zazie & Max	Série animação 3D	?

Anexo 8 - Tabela da recolha de programação do canal Cartoon Network

Canal: Cartoon network		
Nome	Formato	Público-alvo
Adventure Time	Série animação 2D	>10 anos
Angelo Rules	Série animação 3D	?
Batman: The brave and the bold	Série animação 2D	>8 anos
Ben 10	Série animação 2D	>8 anos
Ben 10/Generator Rex: Heroes United	Série animação 2D	?
Ben 10: Omniverse	Série animação 2D	>8 anos
Ben 10: Secret of the omnitrix	Série animação 2D	?
Ben 10: ultimate alien	Série animação 2D	>8 anos
Ben 10: Ultimate Challenge	Série animação 2D	?
Dreamworks Dragons: Riders of berk	Série animação 3D	>8 anos
Garfield	Série animação 3D	>6 anos
Gormiti		6-10 anos
Green lantern: the animated séries	Série animação 3D	>8 anos
Johnny Test	Série animação 2D	6-11 anos
Mucha Lucha	Série animação 2D	>6 anos
Dexter's Laboratory	Série animação 2D	>7 anos
Powerpuff girls	Série animação 2D	>7 anos
Regular show	Série animação 2D	>12 anos
The amazing world of gumball	Série animação 2D	>8 anos
The grim adventures of Billy & Mandy	Série animação 2D	>8 anos
Total drama action	Série animação 2D	8-12 anos
Transformers Beast hunters	Série animação 3D	>8 anos
Young Justice	Série animação 2D	>8 anos
Young justice invasion	Série animação 2D	>8 anos

Anexo 9 - Tabela da recolha de programação do Catálogo MIP 2009

Catálogo MIP Junior		
Nome	Formato	Público-alvo
1 minute in a museum	Série animação 2D	6-10 anos
100,000 whys	Série animação 3D	<10
1001 nights	Série animação 2D	5-9 anos
2050	Série animação 3D	Crianças
3BB The baby triplets	Série animação 2D	0-5 anos
3rd & Bird	Série animação 2D + <i>cut-out animation</i>	3-5 anos
4 angies	Série animação 3D	6-10/família
64 Zoo lane	Série animação 2D	Pré-escola
Abby careful	Série animação 3D	6-9 anos
Abby's flying fairy school	Série animação 3D	Crianças
Abc monsters	Série animação 2D	4-6/4-9
Abu, the little dinosaur	Série animação 3D	5-8 anos
Adventures of Betino Carrero	Série animação 2D	3-6 anos
The adventures of charlotte and henry	Série animação 3D	4-8 anos
The adventures oh Hello Kitty and friends	Série animação 3D	3-7 anos
Adventures of Paddington bear	Série animação 2D	Pré-escola
The adventures of Pim and Pom	Série animação 2D	3-6 anos
The adventures of qiqi and keke	Série animação 3D	2-6 anos
The adventures of Sandy Starfish/Wish upon a starfish	Série animação 3D	3-6 anos
the adventures of snout and winkle	Série animação 2D	Família
Aesop's Theater	Série animação 3D	4-7 anos
Air	Série animação 3D	Família
Alamaya: garden of beautiful creatures	Série animação 3D	7-14 anos
Alisa's birthday	Série animação 2D	5-12/Família
Allison & Lillia	Série animação 2D	Adolescentes
Alloo's little world	Série animação 3D	Pré-escola
Almost naked animals	Série animação 2D	6-11 anos
Alphabet Paradise	Série animação 2D	0-12 anos

Altair in Starland	Série animação 2D	6-12 anos
The amazing spiez	Série animação 2D	6-10 anos
Anabel	Série animação 2D	5-9 anos
Angelina and the hip hop kid	Série animação 3D	3-6 anos
Angelina ballerina	Série animação 3D	3-6 anos
Angelo Rules	Série animação 3D	6-11 anos
Angel's friends	Série animação 2D	6-13 anos
Angus & cheryl	Série animação 3D	Família
Animal airport	Série animação 2D	4-6 anos
Animal mechanicals	Série animação 3D	Pré-escola
Animalia	Série animação 3D	6-10 anos
Animation shortform séries showcase	Série animação 3D	Crianças
Ankh robot gunchest	Série animação 2D	7-13 anos
Ants	Série animação 2D	2-5 anos
Apple candy girl	Série animação 2D	4-10 anos
Aqua kids	Série animação 3D	5-10 anos
Arabian sinbad	Série animação 2D	3-5 anos
Archie's weird mysteries	Série animação 2D	6-12 anos
Ariol	Série animação 2D	4-10 anos
Armor hero	Série animação 3D	2 anos
Around the world for free	Série <i>cut-out animation</i>	Adolescentes
Art with Mati and Dada	Série animação 2D	Pré-escola
Arthur	Série animação 2D	4-8 anos
Asataro, the onion samurai!	Série animação 2D	6-11/Família
Asha	Série animação 2D	7-11 anos
Ashley	Série animação 2D	6-12 anos
Astro boy	Série animação 2D	8-13 anos (rapazes)
Ava riko teo	Série <i>cut-out animation</i>	Pré-escola
Avengers: earth's mightiest heroes	Série animação 2D	6-11 anos
B.f.f. best friends forever	Série animação 2D	6-10 anos
Babboo	Série animação 2D	Pré-escola
Baby peekaboo		1-2 anos
Bali	Série animação 2D	3-6 anos
Batman: the brave and the bold	Série animação 2D	6-11 anos
Bebidu	Série animação 2D	1-4 anos
Bellflower Bunnies	Série animação 2D	3-7 anos

Bem & Holly's little kingdom	Série animação 2D + <i>cut-out animation</i>	2-5 anos
Ben and izzy	Série animação 3D	6-11 anos
Benjamin the elephant	Série animação 2D	2-7 anos
Bernard	Série animação 3D	Família
Bert and ernie's great adventures	Série <i>stop-motion</i>	Crianças
Best ed	Série animação 2D	6-11 anos
Bibi & tina	Série animação 2D	5-12 anos
Bibi blocksberg	Série animação 2D	5-12 anos
Big and small	fantoches	4-7 anos
Biker mice from mars	Série animação 2D	6-12 anos
Billion dollar blow-blow	Série animação 2D	8-11 anos
Billy & Cooper	Série animação 3D	4-7 anos
Bird Squad	Série animação 3D	6-8 anos
Birdy	Série animação 3D	3-7 anos
Black dawn	Série animação 2D	11-17 anos
Black to the moon		9 anos
Blanche	Série animação 2D	2-6 anos
Blood+	Série animação 2D	12-17 anos
The blue arrow	Série animação 2D	4-8 anos
Blue dragon	Série animação 2D	6-11 anos
The blue man	Série animação 2D	Adultos/crianças
Bob and Bobby on the road	Série animação 2D	3-8 anos
Bogus & humbug	Série <i>cut-out animation</i>	5-9/3-12 anos
Boj	Série animação 2D	2-5 anos
Bolts and Blip	Série animação 3D	8-12 anos
Boo & Me	Série animação 2D	6-10 anos
The boondocks	Série animação 2D	Adultos
Boys	Série animação 2D	4-6 anos
Brady's Beast	Série animação 2D	8-12 anos
Bubble Bubble Cook	Série animação 2D	6-9 anos
Bubble Planet	Série animação 2D	5-8 anos
Bugged	Série animação 3D	Crianças
Bumper King Zapper	Série animação 3D	5-10 anos
Bunny maloney	Série animação 3D	>6 anos
Buttercup Wood	Série animação 3D	4-8 anos
Buzzy bee	Série animação 3D	2-4 anos
Calillou	Série animação 2D	2-5 anos
Candy and toothie	Série animação 2D	2-6 anos

Canimal	Série animação 3D	3-6 anos
Captain Biceps	Série animação 2D	6-12 anos
Captain Wonderful		6-15 anos
Care Bears	Série animação 2D	2-8 anos
Carefree capers	Série animação 2D + <i>cut-out animation</i>	1-4 anos
Carmen and Carmelito	Série animação 3D	5-8 anos
Carpenter Miya	?	10-25 anos
Chicken Stew	Série animação 2D	5-10 anos
Childhood songs	Série animação 2D	Pré-escola
A child's Christmas	?	4-9 anos
Chiro	Série animação 3D	3-5 anos
Chloe's closet	Série animação 2D	Pré-escola
Choobies	Série animação 3D	3-7 anos
Christmas is here again!	Série animação 2D	6-12 anos
Chuckles'n'knuckles	Série animação 2D	8-12 anos
Chumballs	Série animação 2D	5-8 anos
Cingkus	Série animação 2D	>8 anos
City of friends	Série animação 3D	0-4 anos
CJ the DJ	Série animação 2D	Crianças
Clayplay	Série <i>stop-motion</i>	1-3 anos
Clic and kat	Série animação 2D	4-7 anos
Clifford the big red dog	Série animação 2D	4-7 anos
Cloud bread	Série animação 3D + <i>cut-out animation</i>	2-5 anos
The cosmic adventures of Leo and Cooper	Série animação 3D	4-19 anos
Cosmic cowboys	Série animação 2D	8-12 anos
Crazy cavemen	Série animação 2D	4-10 anos
Creepschool	Série animação 2D	6-12 anos
Crime Time	Série animação 2D	Família
Da vinci food	Série animação 2D	7-11 anos
The Daltons	Série animação 2D	Família
Dancouga nova	Série animação 2D	12-17 anos
David's Goliath	Série animação 2D	4-8 anos
Deadly	Série animação 2D	8-14 anos
Delta state	Série animação 2D	Adolescentes
Dennis the menace	Série animação 2D	4-8 anos
Dex Hamilton: Fire and Ice	Série animação 2D	6-12 anos
Dibidogs in Bonecity	Série animação 3D	4-10 anos

Dino dan	Série animação 3D + <i>live action</i>	3-5 anos
Dino-rampage	Série animação 3D	10-16 anos
Dinosaur King	Série animação 3D	6-11 anos
Dinosaur train	Série animação 3D	3-6 anos
Dino-Warriors	Série animação 2D	7-12 anos
Dirtgirlworld	Série <i>cut-out animation</i>	Pré-escola
Distal-4	Série animação 2D	>14 anos
Dive olly dive	Série animação 3D	Pré-escola
Dodopam	Série animação 3D	6-9 anos
Dofuc Pets	Série animação 2D	4-10 anos
Doggy day school	Série animação 2D	3-6 anos
Dogstar	Série animação 2D	Crianças
Doodlebops rockin'road show	Série animação 2D	2-5 anos
Dooly, The little dino	Série animação 2D	5-12 anos
Doong Doong	Série animação 3D	Pré-escola
Dora dog's	Série animação 3D	Pré-escola
Dougie in disguise	Série animação 2D	Pré-escola
Dr. W	Série animação 3D	6-9 anos
Dragon	Série animação 3D	3-6 anos
Dragon Flyz	Série animação 2D	7-12 anos
Dragon Hunters	Série animação 2D	Crianças/adolescentes
Dragon Imprint	Série animação 2D	6-15 anos
Draw me a story	Série <i>live action</i> + ilustração	4-8 anos
Dream Town	Série animação 3D	5-9 anos
Dramkix	Série animação 3D	8-12 anos
Driver dans story train	Série animação 3D	3-6 anos
Dummy family	Série animação 3D	>5 anos
The Earth seen by Alban	Série <i>live action</i> + animação 3D	6-12 anos
El Chavo	Série animação 2D	7-12 anos
El Zahrawi	Série animação 2D	Família
Eletro boy	Série animação 3D	4 anos
Elementhunters	Série animação 2D	8-12 anos
Eiot Kid	Série animação 2D	6-9 anos
Ellabie and Firends	Série animação 3D	2-6 anos
Ellen's acres	Série animação 2D	2-6 anos
Emile & Mila	Série animação 3D	6-12 anos
Enchanted thyme	Série animação 2D	6-11 anos
Enyo	Série animação 3D	7-10 anos

Erin the beast player	Série animação 2D	>10
Erky Perky	Série animação 3D	6-9 anos
European Pexeso	Série animação 2D	5-10 anos
Everything's rosie	Série animação 3D	3-6 anos
Explore the world with miffy	Série <i>stop-motion</i>	2-5 anos
The fairytale tree	Série animação 3D	3-7 anos
Famous Five	Série animação 2D	6-10 anos
Fanboy and Chum Chum	Série animação 3D	6-11 anos
Fangforce	Série animação 2D	8-10 anos
Fantaroo	Série animação 2D	Pré-escola
The fantastic adventure of único	Série animação 2D	4-8 anos
Fantastic Tales	Série animação 2D	6-12 anos
Fido Xtreme Shorts	Série animação 3D	>6 anos
Figaro Pho	Série animação 3D	6-12 anos
Fireman Sam	Série animação 3D	2-5 anos
Fish'n'Chips	Série animação 3D	8-10 anos
The Fishtail Saga	Série animação 2D	8-12 anos
Fishtronaut	Série animação 2D	4-7 anos
Five minutes more	Série animação 2D	3-5 anos
Fix and Foxi	Série animação 2D	Crianças
The flying squirrels	Série animação 2D	9-12 anos
Follow your heart	Série animação 2D	Crianças
Formula x	Série animação 2D	12-15 anos
The fourth king	Série animação 2D	Família
Franco and Formula fun	Série animação 3D	3-6 anos
Frank's Zapper	Série animação 2D	6-9 anos
Franky Snow	Série animação 2D	6-10 anos
Fred's head	Série animação 2D	10-14 anos
Fresh Pretty Cure	Série animação 2D	4-11 anos
Friday wear	Série animação 2D	10-14 anos
Frog & friends	Série animação 2D	4-7 anos
Fruit robot	Série animação 2D	2 anos
Fun with Claude	Série <i>cut-out animation</i>	Pré-escola
Funky Fables - Bop til you drop	Série <i>cut-out animation</i>	8-12 anos
Funny animals	Série animação 2D + <i>cut-out animation</i>	4-8 anos
Funny Face	Série animação 2D	6-12 anos
Fuss Farm	Série animação 2D	5-9 anos
Futz	Série animação 2D	9-14 anos

Galactik Football	Série animação 2D	>8 anos
Galaxy Mouse	Série animação 3D	8-11 anos
Galaxy Racers	Série animação 2D	8-12 anos
Gallery fake	Série animação 2D	12-17 anos
The Garfield show	Série animação 3D	>6 anos
Garth & Bev	Série animação 2D	3-6 anos
Gasp	Série animação 2D	>6 anos
Gaspard and Lisa	Série animação 3D	3-6 anos
Gawayn	Série animação 2D	6-10 anos
Gazoon	Série animação 3D	3-8 anos
Gemini	Série animação 2D	6-10 anos
Geng: The adventures begins	Série animação 3D	6-16 anos
Gerald Mcboing boing	Série animação 2D	2-5 anos
Geronimo Stilton	Série animação 2D	>6 anos
G-Fighters	Série animação 3D	6-10 anos
Ghost in the shell	Série animação 2D	>12 anos
Ghost messenger	Série animação 2D	>12 anos
Ghostmessenger	Série animação 2D	Adolescentes
Giga Tribe	Série animação 2D	8-10 anos
Gigi	Série animação 2D	4-7 anos
Gingaminga	Série animação 3D	8-13 anos
Girls' Things	Série animação 2D	8-14 anos
Gladiators	Série animação 3D	8-14 anos
Glumpers	Série animação 3D	8-12 anos
Gnomes and Trolls: The secret chamber	Série animação 3D	Família
Go for speed	Série animação 2D	3 anos
Go Rabbit, Go	Série animação 2D	6-12 anos
Go! Little Sage!		7-9 anos
Gon	Série animação 3D	4-10 anos
Gormiti - the lords of nature return	Série animação 2D	6-10 anos
Gotta catch santa claus	Série animação 2D	Família
Greek and roman mythology - olympus guardian	Série animação 2D	5-12 anos
Green knights	Série animação 2D	5-12 anos
The gruffalo	Série animação 2D	4-9 anos
Guardians of the biosphere	Série animação 3D	6-11 anos
Guardians of the power mask	Série animação 2D	6-13 anos

Guess what?	Série <i>cut-out animation</i>	Pré-escola
Guess with jess	Série animação 3D	2-4 anos
Hairy scary	Série animação 3D	6-10 anos
Hana's helpline	Série <i>stop-motion</i>	4-6 anos
Handy manny	Série animação 3D	Crianças
The happets	Série animação 3D	Pré-escola
Happiness	?	2-5 anos
Happy fruit village	Série animação 3D	6-10 anos
Happy together	Série animação 2D	Adolescentes
Hareport	Série animação 3D	6-11 anos
Have a laugh	Série animação 2D	Crianças
Heathcliff	Série animação 2D	6-11 anos
Hello kioka	Série animação 2D	4-7 anos
Hello! Boobooto	?	3-5 anos
Hermie & Friends	Série animação 3D	3-8 anos
Hero 108	Série animação 2D	>6 anos
Hezarfen	Série animação 2D	7-12 anos
Hip-Hip Hurra	Série animação 2D	5-8 anos
Hit	Série animação 3D	6-12 anos
The hive	Série animação 3D	Pré-escola
Home of Forest	Série <i>cut-out animation</i>	3-8 anos
Hong Gil Dong fantasy adventure	Série animação 3D	5-12 anos
The hoobs	fantoches	4-6 anos
Horseland	Série animação 2D	4-8 anos
Howie and Landau: legend of the seven animal heroes	Série animação 2D	8-15 anos
The howoldies	Série animação 2D	6-9 anos
HTDT	Série animação 2D	6-11 anos
Hubert	Série animação 2D + <i>cut-out animation</i>	6-9 anos
Humanoid monster bem	Série animação 2D	8-13 anos
Humf	Série animação 2D	3-5 anos
Huntik secrets and seekers	Série animação 2D	6-12 anos
Hurray for huckle!	Série animação 2D	2-5 anos
I prrin-academie royale	Série animação 2D	6-12 anos
I.N.K.: the invisiblenetwork of kids	Série animação 2D	6-10 anos

IBN Batutta: adventures of great traveler	Série animação 3D	8-18 anos
Igam ogam	Série <i>stop-motion</i>	2-5 anos
I'm a dinossaur	Série <i>stop-motion</i>	Pré-escola
IMP	Série animação 2D	Adolescentes
Inspector Gadget	Série animação 2D	6-11 anos
Inspector Whiskers on the trail	Série animação 2D	3-6 anos
Iron Man: armored adventures	Série animação 2D	6-12 anos
Itty bitty heart beats	Série animação 2D	4-6 anos
J Bole Toh Jadoo	Série animação 3D	6-11 anos
Jackie Chan's fantasia	Série animação 2D	5-13 anos
Jakers	Série animação 3D	4-7 anos
Jelly jam		4-7 anos
Jenniferjohn & britneybob	Série animação 2D	3-7 anos
Jimmy two-shoes	Série animação 2D	Crianças
Johan the young scientist	Série animação 2D	4-8 anos
Johnny	Série animação 2D	5-9 anos
Johnny and lucy	Série animação 3D	6-12 anos
Johnny test	Série animação 2D	6-11 anos
Jolly rabbit	Série animação 2D	6-11 anos
Juanito jones	Série animação 2D	4-7 anos
Jungle beat	Série animação 3D	3-12 anos
The jungle book	Série animação 3D	6-10 anos
Jungle emperor a.k.a. Kimba the white lion	Série animação 2D	Crianças
Jungle junction	Série animação 3D	Crianças
Junkard jim	Série animação 3D	2-5 anos
Just so stories	Série animação 2D	8-10 anos
Kabutoborg	Série animação 2D	Adolescentes
Kambu	Série animação 3D	3-6 anos
Kangoo juniors	Série animação 2D	4-10 anos
Katie and rookie	Série animação 3D	Pré-escola
Katz fun	Série animação 2D	6-9 anos
Kawan and the legend of the waters	Série animação 2D	8-11 anos
Keke's story	Série animação 2D	7-12 anos
Kekkaishi	Série animação 2D	7-12 anos
Kerwhizz	Série animação 2D	4-6 anos
Kid vs kat	Série animação 2D	Crianças
Kiddola	Série animação 2D	3-6 anos

Kilari	Série animação 2D	4-11 anos
Kim	Série animação 2D	6-12 anos
A kind of magic	Série animação 2D	6-11 anos
Kinky and cosy	Série animação 2D	Adolescentes
Kiwi strit	Série animação 3D	3-6 anos
Kobato	Série animação 2D	6-18 anos
So sushi	Série animação 2D	8-10 anos
Komi's world of curiosity	Série animação 2D	Pré-escola
Kuku and yaya	Série animação 3D	3-5 anos
Kung foot	Série animação 2D	8-10 anos
Kung fu dino posse	Série animação 2D	6-11 anos
Kung fu magoo	Série animação 2D	8-11 anos
Kung fu masters of the zodiac	Série animação 3D	8-16 anos
Land of the heads	Série <i>stop-motion</i>	Crianças
The large family	Série animação 2D	3-5 anos
Larva	Série animação 3D	Família
League of super evil	Série animação 3D	7-12 anos
League of super evil	Série animação 2D	6-12 anos
The legend of secret pass	Série animação 3D	6-12 anos
The legend swordsman	Série animação 2D	15-18 anos
The legend of the christmas tree	Série animação 3D	4-8 anos
Leo and the pisagang	Série animação 2D	5-8 anos
Leon	Série animação 2D	Família
Leon	Série animação 3D	Família
Leon in wintertime	Série animação 3D	Crianças
Lifeboat luke	Série animação 2D	4-7 anos
Lighthouse... alien exchange	?	7-11 anos
L'il larikkins	Série animação 3D	6-12 anos
Lila	Série animação 2D	>6 anos
Lilly the witch	Série animação 2D	>6 anos
Little charley bear	Série animação 3D	2-4 anos
Little charo	Série animação 2D	6-8 anos
Little china	Série animação 2D	6-10 anos
Little dodo	Série animação 2D	3-6 anos
Little fables: the fox and the stork	Série animação 2D	
The little king	Série animação 2D	3-8 anos
Little nick	Série animação 2D	6-12 anos
Little princess	Série animação 2D	4-6 anos

Little rain worms	Série <i>stop-motion</i>	2-5 anos
Little warriors	Série animação 2D	5-12 anos
Live-on card live-r kakeru	Série animação 2D	8-11 anos
LMN's (elements)	Série animação 2D	6-12 anos
Lola & Virginia	Série animação 2D	6-12 anos
Loopdidoo	Série animação 3D	3-7 anos
Lou	Série animação 2D	8-12 anos
Louie	Série animação 2D	Pré-escola
Lucky town	Série animação 2D	3-15 anos
Lulu vroom vroom	?	4-7 anos
Lulu 's islands	Série animação 2D	3-6 anos
Mac and Ted	Série animação 3D	3-6 anos
Madame mo	Série animação 2D	6-10 anos
Magic eye adventure	Série animação 3D	6-12 anos
Magic lilibug	Série animação 2D	4-8 anos
Magic Planet	Série animação 2D	6-8 anos
Magic wonderland	Série animação 3D	3-5 anos
Magic wonderland	Série animação 3D	5-12 anos
Magical doremi	Série animação 2D	>8 anos
Magi-nation	Série animação 2D	6-11 anos
Manon	Série animação 3D	Pré-escola
Mar	Série animação 2D	7-12 anos
Marie and gali	Série animação 2D	6-11 anos
Marsupilami	Série animação 2D	6-10 anos
Martha speaks	Série animação 2D	Pré-escola
A martian christmas	Série animação 2D	>4 anos
Mary scary	Série animação 2D	6-10 anos
Maryoku yummy	Série animação 2D	Pré-escola
Maskman	Série animação 2D	8-12 anos
Masterpieces on the road	Série animação 2D	7-12 anos
Mat kcau	Série animação 2D	4-14 anos
Matt's monsters	Série animação 2D	6-10 anos
Max joker	Série animação 3D	6-12 anos
Me. Myself and the others	Série animação 2D	4-8 anos
Megaminimals	Série animação 2D	12-15 anos
Memories from the future	Série animação 2D	12-16 anos
Merry christmas tete	Série animação 2D	Família
Metajets	Série animação 2D	6-10 anos (rapazes)
MIC3	Série animação 2D	1-6 anos

Mickey mouse clubhouse	Série animação 3D	Crianças
Mig said	Série <i>cut-out animation</i>	Pré-escola
Mighty machines	?	3-6 anos
Mikido	Série animação 2D	Crianças
Milly,molly	Série animação 2D	4-8 anos
The miniavengers	Série animação 2D	4-10 anos
Mio and Mao	Série <i>stop-motion</i>	2-6 anos
Mira + marie	Série animação 2D	3-6 anos
Mirmo!	Série animação 2D	3-11 anos
Miro	?	Pré-escola
Mischeif city	Série animação 2D	5-11 anos
Miss BG	Série animação 3D	4-8 anos
Miss wawa	Série <i>cut-out animation</i>	Família
Missy mila twisted tales	Série animação 2D	5-8 anos
Mister otter	Série <i>cut-out animation</i>	6-9 anos
Mixed nutz	Série animação 2D	4-8 anos
Moko in asia	Série <i>cut-out animation</i>	6-10 anos
Mola noguru	Série animação 3D	3-5 anos
Molly in springtime	Série animação 3D	4-8 anos
Mona the vampire	Série animação 2D	4-8 anos (raparigas)
Monik	Série animação 3D	Crianças
Monkey see monkey do	Série animação 3D	3-6 anos
Monkey typhoon	Série animação 2D	12-17 anos
Monster allergy	Série animação 2D	6-12 anos
Monster buster club	Série animação 3D	4-8 anos
Monster ghost academy	Série animação 2D	7-12 anos
Monsters and pirates	Série animação 2D	6-12 anos
Mouss & boubidi	Série animação 2D	6-10 anos
Mr baby	Série animação 2D	Família
The Mr. Men show	Série animação 2D	3-6 anos
Mr. Moon	Série animação 3D	
Muffy and jemjem	Série animação 2D	6-9 anos
Mumuhug: good-bye ballon fish	Série animação 3D	Pré-escola
Mustang mama	Série animação 2D	Adolescentes
Musti	Série animação 3D	2-6 anos
My big big friend	Série animação 2D	3-5 anos

My dad's na evil genius	Série animação 2D	8-12 anos
My friend bernard/superbernard	Série animação 3D	8-12 anos
My friend grompf	Série animação 2D	6-10 anos
My giant friend	Série animação 3D	6-12 anos
My giant friend	Série animação 3D	6-12 anos
My life me	Série animação 2D	7-11 anos
My little pony - a twinkle wish adventure	Série animação 2D	Pré-escola
My pet	Série animação 2D	4-6 anos
My three daughters	Série animação 2D	4-11 anos
N.E.R.D.S.	Série animação 2D	8-12 anos
Nanoboy	Série animação 2D	4-8 anos
Nelly & caesar	Série animação 3D	Pré-escola
Newstar town	Série animação 3D	3-10 anos
Ni hao, kai lan	Série animação 2D	2-6 anos
Ninjured	Série animação 2D	8-12 anos
Nodame cantabile	Série animação 2D	12-24 anos
Noddy in toyland	Série animação 3D	Pré-escola
Noksu	Série animação 3D	2-6 anos
Nono forest	Série animação 3D	6-12 anos
Nonodo's summer holiday	Série animação 3D	2-14 anos
Noonboy	Série animação 3D	Pré-escola
The octonauts	Série animação 3D	3-6 anos
Odd bod	Série animação 2D	6-10 anos
Oggy and the cockroaches	Série animação 2D	Família
Olivia	Série animação 3D	4-6 anos
Once upon a time: keloglan tales	Série animação 3D	8-12 anos
Origami warriors	Série animação 2D	4-11 anos
Orion and the guardians of elysian	?	8-12 anos
Oscar - the balloonist	Série animação 2D	4-10 anos
Osmar - the heel of the loaf	Série animação 2D	12-14 anos
The owl	Série animação 3D	Crianças
Oyeeo	Série animação 3D	6-10 anos
Ozie boo!	Série animação 3D	Pré-escola
Panda and friends	?	4-7 anos
Panda fanfare	Série animação 2D	5-12 anos
Panda the great	?	2-10 anos

Pangpang rescue	Série animação 3D	1-2 anos
Papa belly	Série animação 2D	5-9 anos
Papawa	Série animação 2D	5-8 anos
Paper soldier	?	7-14 anos
Pat & stan	Série animação 3D	6-9 anos
Pat and mat	Série <i>stop-motion</i>	Família
Paz	Série animação 2D	3-6 anos
Pearl's world	Série animação 2D	4-7 anos
Peep and the big wide world	Série animação 2D	2-5 anos
The peetypet's world	Série animação 3D	Pré-escola
Penelope	Série animação 3D	2-4 anos
The penguins of madagascar	Série animação 3D	6-11 anos
A penguin's troubles	Série animação 2D	3-5 anos
Peppa pig	Série animação 2D	2-8 anos
Persona-trinity soul	Série animação 2D	12-24 anos
Phineas and ferb	Série animação 2D	Crianças
Pietro and raimondo close to earth	Série animação 2D	Pré-escola
Pikaboo	Série animação 2D	2-6 anos
Pinguinics	Série animação 2D	6-12 anos
Pinkie	?	3-6 anos
Pinpin the hedgeshrew	Série animação 3D	5-9 anos
Pipi, lulu & rosmery	Série animação 2D	4-8 anos
Podcats	Série animação 2D	6-12 anos
Poppet's town	Série animação 2D	Pré-escola
Poppixie	Série animação 2D	6-12 anos
Popsecret	Série animação 2D	6-12 anos
Pororo the little penguin	Série animação 3D	3-5 anos
Postman pat sds	Série <i>stop-motion</i>	3-5 anos
Potatoes & dragons	Série animação 2D	6-10 anos
Pretoryan-rise of justice	Série animação 2D	8-12 anos
Pincess and the goblin	Série animação 2D	Família
Prencess lilifee	Série animação 2D	4-8 anos
Professor balthazar	Série animação 2D	>4 anos
PSI-Five	Série <i>cut-out animation</i>	12-16 anos
The pumpkin and the moon	?	8 anos
The puppet's kitchen	Série animação 3D	4-8 anos

Qimugo - the dream keeper	?	8-18 anos
Quaquao	Série <i>stop-motion</i>	0-6 anos
Quick quack, duck!	Série animação 3D + <i>cut-out animation</i>	3-7 anos
Race-tin flash and dash	Série animação 2D	2 anos
Rahan	Série animação 2D	7-13 anos
Rainbow magic: return to rainspell	Série animação 2D	6-8 anos
Ralf the record rat	Série animação 2D	Família
Ratz	Série animação 2D	6-11 anos
The ray of the sun	Série animação 2D	3-6 anos
Raymond	Série animação 2D	7-10 anos
Raz and Benny	Série animação 3D	3-7 anos
The razzberry jazzberry jam!!	Série animação 2D	4-7 anos
Red caps	Série animação 2D	6-10 anos
Ribbit's riddles	Série <i>stop-motion</i>	Pré-escola
Rintindumb	Série animação 2D	Família
Ripples	Série animação 3D	Pré-escola
Roberto, live from the earth	Série animação 3D	8-12 anos
Robinson	Série animação 2D	Crianças
Robot arpo	Série animação 3D	6-11 anos
Rotoboy	Série animação 2D	6-12 anos
Rock raygun	Série animação 2D	6-12 anos
Rocket monkeys	Série animação 2D	6-11 anos
Rocket pig and moon goose	?	8-12 anos
Rollbots	Série animação 3D	8-11 anos
Rolling stars	Série animação 3D	6-13 anos
Ronaldinho gaucho's team	Série animação 2D	6-14 anos
Ronny the racoon	Série animação 2D	2-6 anos
Rosie	Série animação 2D	Crianças
Roy	Série animação 2D + <i>live action</i>	5-12 anos
Rubi	Série animação 3D	Pré-escola
Rudolf	Série animação 2D	Crianças
Saari	?	Pré-escola
Sabrina. The animated séries	Série animação 2D	6-11 anos
Saint seiya: the lost canvas	Série animação 2D	10-30 anos

Saladin the animated tv séries	Série animação 3D	9-15 anos
Sali mali	Série animação 2D	2-4 anos
Sally bollywood	Série animação 2D	5-9 anos
Samson and neon	Série animação 2D	6-10 anos
Samy	Série animação 3D	Crianças
Sandra, the fairytale detective	Série animação 2D	4-8 anos
Santapprentice	Série animação 2D	4-8 anos
School for vampires	Série animação 2D	6-9 anos
The secret life of suckers	Série animação 3D	6-12 anos
The secret world of benjamin bear	Série animação 2D	4-6 anos
Seven little mice	?	Pré-escola
Shapes	Série animação 2D	4-6 anos
Sheep in the island	Série animação 3D	8-14 anos
Sheep in the spa	Série animação 2D	Crianças
Shelldon	Série animação 3D	4-8 anos
Shen bing kids	Série animação 2D	5-13 anos
Sherlock holmes	Série animação 2D	6-11 anos
Sherm!	Série animação 2D	8-13 anos
Shizuku	Série animação 2D	6-11 anos
Shuriken school	Série animação 2D	6-12 anos
Shuriken school the movie	Série animação 2D	6-12 anos
Sickening stories	Série animação 3D	7-12 anos
Sid the science kid	Série animação 2D	4-6 anos
Side show gang	Série animação 2D	7-11 anos
Silly bitty bunny	Série animação 2D	Pré-escola
Sing along stories	Série animação 2D	Pré-escola
Skeletons	Série animação 2D	8-12 anos
Skunk fu!	Série animação 2D	6-11 anos
Small pottoes	Série animação 3D	Pré-escola
Smartsville	Série animação 3D	4-8 anos
Sokator-442	Série animação 2D	6-11 anos
Sonic underground	Série animação 2D	6-11 anos
South india fables	Série animação 3D	3-8 anos
Space goofs	Série animação 2D	Família
Spaced out	Série animação 2D	Família
Spantapanics	Série animação 2D	6-10 anos
Special agent oso	Série animação 3D	Crianças
Spetacular spider-man	Série animação 2D	2-11 anos

Speed racer: the next generation	Série animação 3D	6-11 anos
Spider riders	Série animação 2D	6-11 anos
Spirello songs	Série animação 2D	4-8 anos
Spirit of sound	Série animação 3D	8-11 anos
Spookley the square pumpkin	Série animação 3D	3-9 anos
Spooky tellers	?	Adolescentes
Stoked	Série animação 2D	8-12 anos
Stoneboy	Série animação 2D	6-12 anos
Storm hawks	Série animação 3D	6-11 anos
Strawberry kindergarten	Série animação 2D	<6 anos
Strawberry shortcake	Série animação 2D	Raparigas 2-7 anos
Sugar pal	Série animação 2D	5-9 anos
Summertoon mill	Série <i>stop-motion</i>	2-6 anos
Sunshine kathy	Série animação 2D	Pré-escola
Supa strikas	Série animação 2D	7-11 anos
Super buffalo	Série animação 2D	6-12 anos
Super cook little fugui	Série animação 2D	6-14 anos
The super hero squad show	Série animação 2D	6-11 anos
Surly squirrel	Série animação 3D	Família
Sushi pack	Série animação 2D	4-8 anos
Swampy tales	Série animação 2D	6-9 anos
Sweesters	Série animação 3D	9-12 anos
Sweesters: virtual room	Série animação 3D	9-12 anos
Sweet lambs	Série animação 3D	Crianças
Sweet power	Série animação 2D	8-12 anos
Swirl fighter II	Série animação 2D	7-14 anos
Syncopaths	Série animação 2D	Adolescentes
Tae kown do	Série animação 2D	Família
Takat, the dog	Série animação 2D	6-10 anos
Take 5	Série animação 2D	3-8 anos
Tales in the gardens	Série animação 2D	8-12 anos
Tales of takonta	Série animação 3D	4-8 anos
Talma and the myth of agharta	Série animação 2D	10-12 anos
The tatos - terry, the strawberry	Série animação 3D	3-6 anos
Teen days	Série animação 2D	8-12 anos
The telepath	Série animação 2D	10-14 anos
Tell me why?	Série animação 2D	8-10 anos
The little red coat	Série animação 2D	4-7 anos

Thomas séries 1300: creaky cranky	Série animação 3D	2-4 anos
Thomas: hero of the rail	Série animação 3D	2-4 anos
Three delivery	Série animação 2D	6-14 anos
Tic tac tales	Série animação 2D	6-12 anos
Tiders & tattoos	Série animação 2D	
Time compass	Série animação 2D	7-11 anos
Tinga tinga tales	Série animação 2D	3-5 anos
Tiptop	Série animação 2D	3-6 anos
Titeuf 3	Série animação 2D	>6 anos
Toad rules	Série animação 3D	6-12 anos
Tom	Série animação 2D	4-9 anos
Toobo	Série animação 3D	Crianças
Toons'n'tunes	Série animação 2D	Pré-escola
Total drama the musical	Série animação 2D	8-12 anos
Totally spies!	Série animação 2D	6-10 anos
Traces	Série animação 2D	8-10 anos
Trading card game	Série animação 2D	2 anos
Tristan and isolde	Série animação 2D	6-10 anos
Trust me i'm a genie	Série animação 2D	Crianças
Tupu	Série animação 2D	6-12 anos
Turbo dogs	Série animação 3D	4-7 anos
Tut: clash of the pharaohs	Série animação 2D	8-12 anos
The tewwtlings	Série animação 2D	3-6 anos
Twisted whiskers	Série animação 3D	>6 anos
UFO	Série animação 2D	6-12 anos
Uki	Série animação 3D	1-4 anos
The unhappy king	Série animação 3D	8-12 anos
Upin and ipin dan kawan-kawan	Série animação 3D	8-12 anos
Uron yard	?	7-14 anos
Van dogh	Série animação 3D	Pré-escola
Varenne - the captain	Série animação 2D	6-14 anos
Le velu: les adventures de captain vegeto	Série animação 2D	6-9 anos
Vincent and friends	Série animação 2D	3-6 anos
Vinz & lou	Série animação 2D	8-12 anos
Virus attack		7-13 anos
Vroomies	Série animação 3D	2-6 anos
The wacky eorld of tex avery	Série animação 2D	4-8 anos

Wakfu	Série animação 2D	4-16 anos
Wakkaville	Série animação 2D	8-12 anos
Walter and tandoori	Série animação 2D	8-11 anos
Walter and tandoori	Série animação 2D	6-11 anos
War of the world: goliath	Série animação 2D	>18 anos
Wasahali	Série animação 3D	4-8 anos
Water & bubbles	Série animação 3D	Pré-escola
Wawa	Série animação 3D	0-3 anos
Waybuloo	Série animação 3D	1-5 anos
Where does it come from	Série animação 2D	3-6 anos
Whiz kid	Série animação 2D	3-7 anos
Who's watching conrad farcus?	Série animação 3D	7-12 anos
Why?	?	8-13 anos
Why - with animals	Série animação 2D	3-7 anos
Wibbly pig	Série animação 2D	2-5 anos
Wild kratts	Série animação 2D	6-11 anos
Will & dewitt	Série animação 2D	4-8 anos
Winx club	Série animação 2D	6-12 anos
Wolverine and the x-men	Série animação 2D	6-17 anos
Woofy	Série animação 2D	2-8 anos
Wordgirl	Série animação 2D	5-9 anos
Worldworld	Série animação 3D	Pré-escola
World of oo	Série animação 3D	6 meses-5 anos
World of quest	Série animação 2D	6-11 anos
Worlds to lucy	Série animação 3D	6-9 anos
The wotwots	Série animação 3D	1-2 anos
Wow! Wow! Wubbzy!	Série animação 2D	2-6 anos
W's island	Série animação 2D	5-12 anos
Xduckx	Série animação 2D	6-12 anos
Xol	Série animação 2D	6-10 anos
Yaemon	Série animação 2D	4-11 anos
Yameme	Série animação 3D	
The yard of gloves	?	Família
Yellow gifarre's animal stories	Série animação 2D	5-9 anos
Yoohoo & friends	Série animação 2D	4-6 anos
The young king	Série animação 2D	3-6 anos
Yu-gi-oh!	Série animação 2D	6-14 anos
Yummy (nam-nam)	?	4-7 anos

Z rangers	Série animação 3D	6-10 anos
Zforce	Série animação 2D	4-11 anos
Zap junior high	Série animação 2D	6-10 anos
Zekes pad	Série animação 2D	8-12 anos
Zevo - 3	Série animação 2D	>6 anos
Zheng he's voyages to the west seas	Série animação 2D	2-13 anos
Zim and zam	Série animação 3D	Crianças
Zip and saxo	Série animação 3D	4-7 anos
Zoboomafoo	Série <i>live action</i> + fantoches	Pré-escola
Zombie hotel	Série animação 2D	6-12 anos
Zookaboo	?	2-5 anos
Zoomix	Série animação 2D	Pré-escola


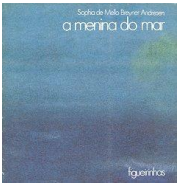
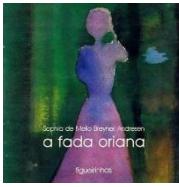

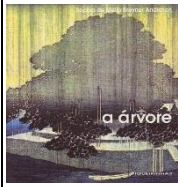
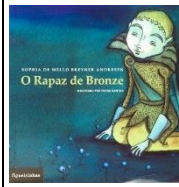
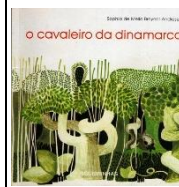
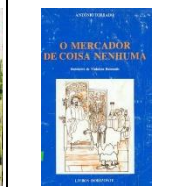
Anexo 10 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº1 (1ª sessão, 20 e 27 Março 2014)

Olá bom dia! Muito obrigada por podermos contar com o teu contributo para, assim, nos aproximarmos dos modos de pensar das pessoas da tua idade, conhecer as suas preferências de leitura dos livros que leem e dos escritos por autores portugueses.

A tua opinião é fundamental para conseguirmos, em conjunto produzir uma série de animação televisiva sobre livros e, deste modo, divulgar autores, a língua e a cultura portuguesa.

Assim, desejamos que nos dêes a tua opinião sobre as questões aqui assinaladas.

MUITO IMPORTANTE – regista a tua opinião escolhendo o grau, da escala a seguir indicada, que melhor representa o que tu pensas sobre cada um dos livros: 0 – não conheço; 1 – não gosto; 2 – gosto pouco; 3 – gosto mais ou menos; 4 – gosto bastante; 5 – gosto muito; 6 – gosto muitíssimo.

Eu sou _____							
Livros							
	A menina do mar	A fada Oriana	A floresta	A árvore	O rapaz de bronze	O cavaleiro da Dinamarca	O mercador de coisa nenhuma
Opinião							

Gostávamos de saber:

- Quais os livros que mais gostaste?

- Quais as surpresas que neles encontraste?

- Qual o livro que andas a ler?

- Vês algum programa televisivo sobre livros? Se sim qual é a tua opinião?

- Se fosses o/a *designer* de uma série televisiva sobre livros, como farias?

-
-
- Qual é a hora a que mais gostas de ler?

-
-
- Quais são os assuntos que tratas nas conversas com os teus amigos sobre os livros?

-
-
- Como defines o livro?

-
-
- Lês livros em suporte tecnológico? Se sim que livros leste? E quais são os suportes tecnológicos que utilizas para ler os e-books?
-
-

Anexo 11 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº2 (2ª sessão, 2 e 3 Abril 2014)

Sabias que cada uma das séries de desenho animado que vês na televisão envolve um conjunto de tarefas. Queres saber quais são?

Em primeiro lugar temos de ter uma história para contar (esta história pode ser inventada, pode ser uma história conhecida ou uma adaptação de outra ou mais ainda, contar algo que observamos na vida real. Tantas histórias há por contar, não achas?

Nas histórias, como tu já sabes, há ação, personagens, lugares onde os personagens desenvolvem a ação e onde tudo acontece (pode ser de dia, pode ser à noite), tem diálogos e muitos outros sons e música.

Os personagens das histórias vivem os acontecimentos, podem ser figuras humanas como representações de animais, de outros seres vivos ou de seres inventados pela fantasia e imaginação do autor da história ou do seu contador.

Depois de sabermos qual a história que temos para contar é necessário começar a pensar nos heróis e nos vilões (os personagens), na personalidade de cada um, no que gosta, do que não gosta, dos amigos que tem, de outros de que não gosta, de como gostam de vestir-se dos objetos que utilizam e dos lugares (cenários) em que vivem e convivem. A seguir a isto temos de fazer cada um dos desenhos, pensar nas cores e sei lá mais o quê, pensar em tudo. Coisas que os *designers* gostam de pensar e de fazer acontecer pelo desenho. Terminada a tarefa do desenho passam à tarefa do movimento _ a animação _ é preciso colocar tudo o que criaram a mover-se. Finalmente está-se em condições de começar a gravar um episódio.

Ficaste a saber algumas das tarefas que envolve a elaboração de um programa de desenho animado. Agora gostávamos que te colocasses no lugar do *designer* dos desenhos animados. Temos uma história para contar “A Fada Oriana” de Sophia de Mello Breyner, que vocês nos disseram que conheciam e que gostaram muito, e tu és membro da equipa de criação e produção da série sobre a fada Oriana. Queres fazer o desenho da fada Oriana?

Podes-nos mostrar se ela está na floresta, na cidade, ao pé do rio, em tua casa ou no mar?

Podes desenhar a rainha das fadas?

Quais seriam para ti os maus da história? Podes desenhá-los?

Anexo 12 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº4 (3ª sessão, 8 e 15 Maio 2014)

A seguir apresento-te um excerto do livro A fada Oriana que mostra a descrição da fada Oriana pelo olhar de Sophia de Mello Breyner:

“Oriana ficou a olhar para o peixe, muito divertida, porque era um peixe muito pequenino, mas com um ar muito importante. E quando assim estava a olhar para o peixe viu a sua cara refletida na água. O reflexo subiu do fundo do regato e veio ao seu encontro com um sorriso na boca encarnada. E Oriana viu os seus olhos azuis como safiras, os seus cabelos loiros como as searas, a sua pele branca como lírios e as suas asas cor do ar, claras e brilhantes.

- Mas que bonita que eu sou - disse ela. - Sou linda. Nunca tinha pensado nisto. Nunca me tinha lembrado de me ver! Que grandes que são os meus olhos, que fino que é o meu nariz, que doirados que são os meus cabelos! Os meus olhos brilham como estrelas azuis, o meu pescoço alto e fino como uma torre. Que esquisita que a vida é! Se não fosse este peixe que saltou para fora da água para apanhar a mosca, eu nunca me teria visto. As árvores, os animais e as flores viam-me e sabiam como eu sou bonita. Só eu nunca me via!

(...)

- Peixe - disse Oriana - vi-me no espelho do Homem Muito Rico, e achei-me muito bonita, tão bonita como neste reflexo do rio. Mas o espelho disse-me que havia uma parede branca que era ainda mais bonita do que eu!

- Os espelhos são uns sonhadores, estão sempre a imaginar o que não veem. És muito mais bonita do que uma parede. Eu nunca vi ninguém tão bonito como tu. Mas acho que é uma pena andares tão mal penteada.

- Ah?! - disse Oriana, inquieta.

- Tens de mudar de penteado - disse o peixe. - Eu ensino-te!

E o peixe começou a ensinar:

- Faz risca ao lado, puxa os caracóis mais para trás, puxa a onda da direita mais para a frente, põe a onda da esquerda mais para trás e faz caracóis na nuca.

Oriana fez tudo quanto o peixe disse, mas ele ainda não ficou contente. Mandou-a desmanchar o que tinha feito e recomeçar tudo outra vez. Oriana fez e refez ondas e caracóis.

Até que começou a escurecer.” (Breyner, 2000, p.26-31)

Anexo 13 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº6 (3ª sessão, 8 e 15 Maio 2014)

Eu sou o/a _____



Classifica cada uma das ilustrações apresentadas relativamente á forma, figura, a face, as cores, e o cenário. Risca sobre cada uma das linhas de acordo com a tua opinião, se tiveres uma opinião mais positiva, coloca o risco mais perto do sinal + (mais), se tiveres uma opinião mais negativa, coloca o risco mais perto do sinal - (menos).


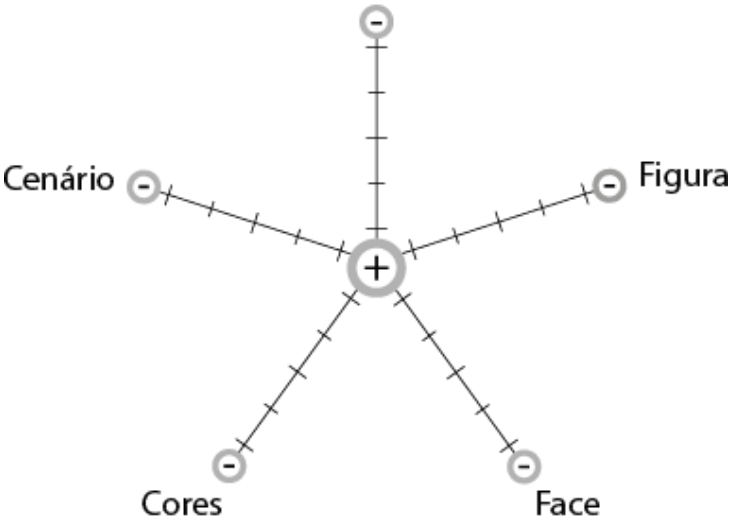

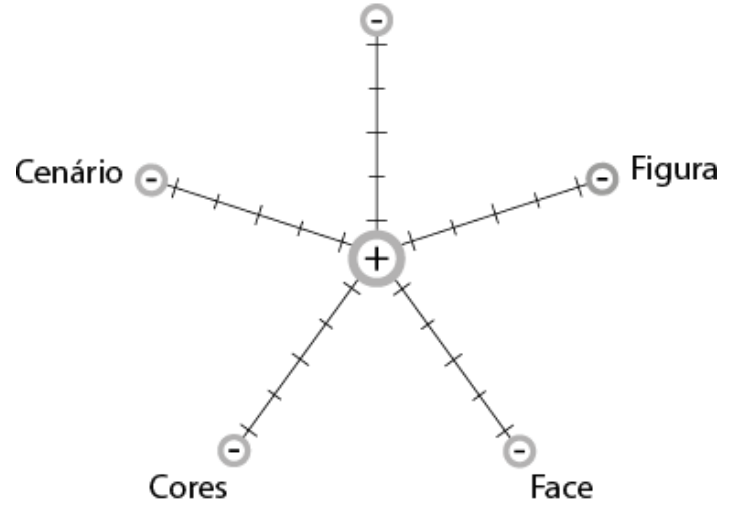
<p>Figura 1</p> 	<p>Formas</p> <p>Cenário</p> <p>Figura</p> <p>Face</p> <p>Cores</p> 
<p>Figura 2</p> 	<p>Formas</p> <p>Cenário</p> <p>Figura</p> <p>Face</p> <p>Cores</p> 

Figura 3

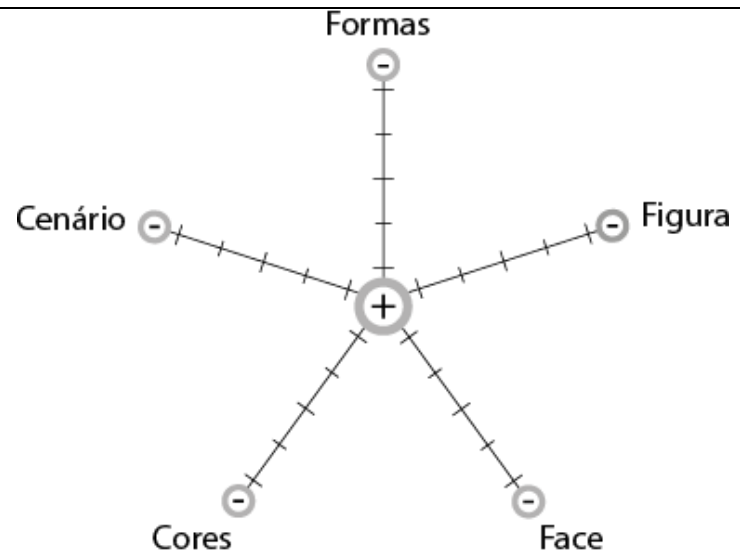


Figura 4

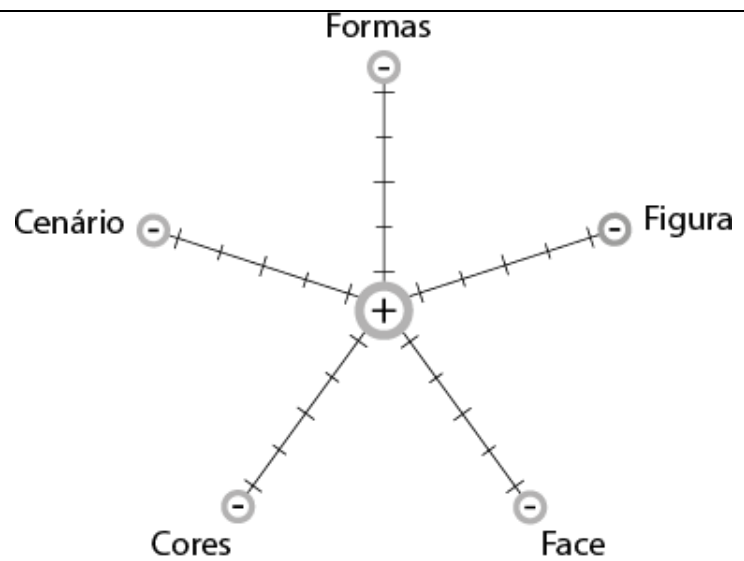
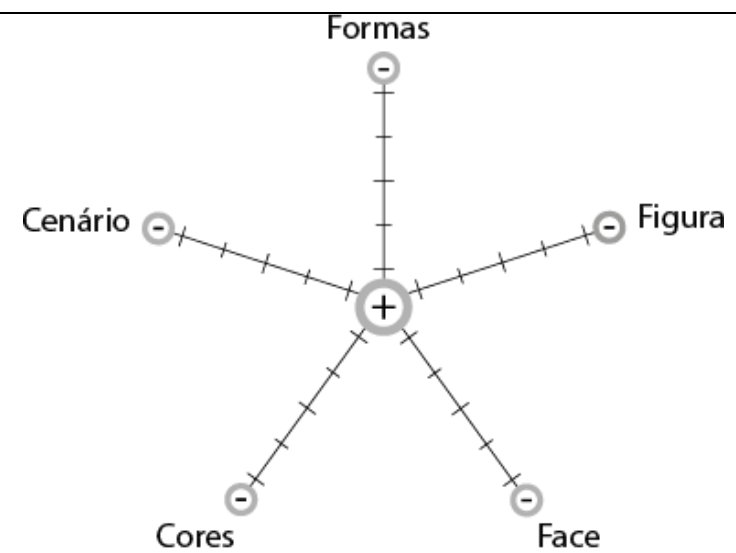


Figura 5



Anexo 14 - Instrumento de recolha de dados (Lopes, 2012) nº7 (4ª sessão, 16 junho 2014)

Eu sou _____






Storyboard A

	Antes	Durante	Depois
Falas	A1 - Narrador masculino - "Era uma vez uma fada muito bonita chamada Oriana. Um dia a rainha das fadas chamou-a e entregou-lhe uma floresta rodeada de montanhas, de campos e de uma cidade. Esta seria a sua nova casa com a condição de que Oriana nunca abandonasse as pessoas e os animais que também viviam na floresta."	A2 - Narrador masculino - "Durante 4 estações Oriana enfeitou-se com coroas e colares feitos de flores e pérolas mirando a sua beleza e ouvindo os elogios do seu admirador peixe. E foi esquecendo um por um todos os homens, animais e plantas que viviam na floresta."	A3 - Narrador masculino - "Oriana, já sem asas nem varinha, percorreu a floresta que estava muito quieta e silenciosa. Tinham-se ido todos embora restando os ratos, as víboras, as formigas, os mosquitos e as aranhas. Até as flores tinham desaparecido dando lugar a cogumelos venenosos."
Cena			
Descrição	A1 - A rainha das fadas entrega a Oriana a floresta. Vêem-se os campos e montanhas à volta da floresta onde Oriana à noite dança com as outras fadas, e ao longe a cidade.	A2 - Oriana colhe flores para se enfeitar e vê-se no rio, admirando o seu reflexo e ouvindo elogios do peixe enquanto, as estações vão passando e tudo à sua volta vai ficando abandonado.	A3 - Oriana caminha pela floresta abandonada vendo os animais que restam nela, as plantas venenosas que cresceram e as casas que ficaram vazias, sentido-se arrependida.
Sons	A1 - Sons de pássaros (tentilhões, pegas, tordos, gaços), as folhas das árvores a abanar em, música de fadas, água a correr no riacho.	A2 - Água a correr no riacho, brisa, folhas a abanar nas árvores, pássaros a cantar (durante o dia), grilos e coruja (durante a noite), rãs.	A3 - Brisa ligeira, as folhas a abanar levemente, a víbora.

Storyboard B

	Antes	Durante	Depois
Falas	B1 - Narrador feminino - " Oriana acordava de manhã com o primeiro raio de sol e começava o seu dia na casa da velha que era também muito velha. Sem que ela visse, Oriana dava-lhe café, leite e pão, para que a velha tomasse o pequeno-almoço, e a seguir ajudava-a a apanhar ramos na floresta para mais tarde ir vender na cidade"	B2 - Narrador feminino - " Oriana esperou dias e noites pelo peixe Salomão, em cima do rochedo na praia, só para que no final este lhe trouxesse mil pérolas do fundo do mar para que ela se enfeita-se e tornar-se ainda mais bonita.	B3 - Narrador feminino - " Ao longe Oriana viu a velha, que era já um pouco cega e surda, a enganar-se no caminho e dirigindo-se em direção ao abismo, onde acabou por cair. Oriana sem pensar duas vezes atirou-se também para que pudesse salvar a velha, mas como já não tinha asas, caíram as duas. No entanto vendo a boa ação, a rainha das fadas salvou-as, devolvendo as asas a Oriana que conseguiu salvar-se a tempo a ela e à velha, voltando a tornar-se numa fada boa.
Cena			
Descrição	B1 - Oriana acorda e começa o seu dia. penteia os seus cabelos e dirige-se em primeiro lugar para casa da velha para a ajudar. Dá-lhe café, leite, açúcar e pão. Mais tarde ajuda-a também a apanhar os ramos na floresta.	B2 - Oriana, chegando à praia, senta-se no rochedo junto ao mar e espera dia e noite pelo peixe Salomão que lhe trazia muitas perolas do fundo do mar para que se pode-se enfeitar e ficar ainda mais bonita.	B3 - Oriana caminhando na floresta descalça e sem asas, encontra a velha que caminhava em direção ao abismo. Oriana salta para salvar a velha, voltando a tornar-se numa fada.
Sons	B1 - Coruja, pentear o cabelo, caminhar sobre as folhas e ramos, galo a cantar, madeira a ranger, água a ferver, gaveta a abrir, varrer o chão, ramos a empilharem-se.	B2 - Ondas do mar a bater no rochedo, gaivotas, brisa leve.	B3 - Ondas do mar a bater no rochedo, gaivotas, brisa leve. Pés descalços a correr, vento a bater no corpo quando caem as duas.

Storyboard C

	Antes	Durante	Depois
Falas	C1 - Oriana – “Ah que manha tão bonita!” Narrador – “Oriana acordava pela manha com o primeiro raio de sol e preparava-se para as suas tarefas diárias. Na floresta todos precisavam dela. Era ela que prevenia os coelhos dos caçadores, regava as flores com orvalho e tomava conta dos onze filhos do moleiro que ali vivia.”	C2 - Rainha das fadas – “Oriana esqueceste-te da tua promessa e abandonaste todos os homens, animais e plantas da floresta, enquanto passavas dias e noites a admirar-te no rio e a ouvir elogios do peixe, por isso deixarás de ter asas e perderás a tua varinha de condão.” Oriana – “Perdoa-me. Eu quero voltar a ser boa, quero volta a ajudar!” Rainha das fadas - “Ao olhar para ti esqueceste-te dos outros. Só voltarás a ter asas quando desfizeres todo o mal que fizeste”	C3 - Rainha das fadas más – “Oriana estas asas são para ti, com uma condição. Tens de prometer que daqui em diante serás uma fada má e desencantarás esta floresta e todos os seus habitantes.” Oriana – “Não! Antes quero não ser uma fada do que ser uma fada má. Quero ser boa, mesmo que por isso não possa ter fadas!”
Cena			
Descrição	C1 - Oriana acorda dentro do seu tronco de árvore, e começa a sua rotina, prevenindo os coelhos e os veados dos caçadores, regando as flores com orvalho, tomando conta dos onze filhos do moleiro e libertando os pássaros que tinham caído nas ratoeiras.	C2 - A rainha das fadas aparece quando Oriana se enfeitava e observava no rio e retira-lhe as asas e varinha.	C3 - Oriana no meio dos animais tenta remediar o mal que tinha feito, quando lhe aparece a fada má oferecendo-lhe umas novas asas com a condição de que se torne também numa fada má. Oriana recusa e depois corre para a cidade para tentar salvar os restantes seus amigos.
Sons	C1 - Pentear o cabelo, caminhar sobre as folhas e ramos, galo a cantar, pássaros (tentilhões, pegas, tordos, gaios), coelhos, crianças a brincar.	C2 - Agua a correr no riacho, poucos pássaros a cantar, brisa ligeira, as folhas a abanarem levemente, peixe a mergulhar.	C3 - Brisa, animais (coelhos, raposas, lobos, veados, pássaros) passos dos animais.

O teu storyboard

	Antes	Durante	Depois
Cena			
Narrador			
Música			
Opiniões			

Anexo 15 - Tabela de codificação de dados de sessão 1/Questão 0/Grupol

Questão 0 - Grupo I 18 alunos (10 rapazes e 8 raparigas)																					
Livros	A menina do Mar			A fada Oriana			A floresta			A árvore			O rapaz de bronze			O cavaleiro da Dinamarca			O mercador de coisa nenhuma		
Crianças	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀
A1	5		5	0		0	0		0	0		0	0		0	0		0	0		0
A2	5		5	5		5	4		4	5		5	3		3	6		6	5		5
A3	5	5		5	5		0	0		3	3		0	0		6	6		5	5	
A4	0	0		3	3		4	4		0	0		5	5		6	6		0	0	
A5	6	6		6	6		0	0		0	0		0	0		0	0		6	6	
A6	0	0		5	5		5	5		0	0		0	0		4	4		6	6	
A7	6		6	6		6	0		0	5		5	4		4	0		0	1		1
A8	5		5	6		6	0		0	0		0	0		0	0		0	0		0
A9	4		4	5		5	4		4	6		6	4		4	4		4	1		1
A10	6	6		6	6		0	0		6	6		6	6		0	0		6	6	
A11	4	4		3	3		3	3		0	0		1	1		6	6		6	6	
A12	4	4		5	5		6	6		4	4		0	0		6	6		3	3	
A13	5		5	6		6	6		6	6		6	0		0	6		6	6		6
A14	6		6	4		4	0		0	0		0	0		0	0		0	3		3
A15	0		0	0		0	0		0	0		0	0		0	0		0	0		0
A16	6	6		5	5		0	0		0	0		0	0		4	4		5	5	
A17	5	5		4	4		4	4		6	6		6	6		6	6		6	6	
A18	6	6		6	6		6	6		0	0		6	6		6	6		6	6	
Total	78	42	36	80	48	32	42	28	14	41	19	22	35	24	11	60	44	16	65	49	16
Zeros	3	2	1	2	0	2	9	4	5	10	6	4	10	5	5	7	2	5	4	1	3
Media	4,3	4,2	4,5	4,4	4,8	4	2,3	2,8	1,8	2,3	1,9	2,8	1,9	2,4	1,4	3,3	4,4	2	3,6	4,9	2

Anexo 16 - Tabela de codificação de dados de sessão 1/Questão 0/Grupo II

Questão 0 - Grupo II 20 alunos (15 rapazes e 5 raparigas)																		
Livros	A menina do Mar			A fada Oriana			A floresta			A árvore			O rapaz de bronze			O cavaleiro da Dinamarca		
Crianças	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀	♀♂	♂	♀
B1	6		6	6		6	6		6	0		0	4		4	0		0
B2	1	1		2	2		2	2		5	5		0	0		0	0	
B3	0	0		6	6		0	0		0	0		0	0		0	0	
B4	1	1		5	5		3	3		0	0		4	4		0	0	
B5	3	3		4	4		6	6		0	0		0	0		0	0	
B6	0	0		6	6		0	0		0	0		0	0		0	0	
B7	0	0		3	3		1	1		0	0		0	0		0	0	
B8	3		3	5		5	5		5	0		0	0		0	6		6
B9	6		6	6		6	6		6	5		5	3		3	5		5
B10	4		4	6		6	5		5	6		6	0		0	0		0
B11	0	0		6	6		0	0		0	0		0	0		0	0	
B12	4	4		6	6		6	6		5	5		0	0		3	3	
B13	3	3		5	5		4	4		0	0		2	2		0	0	
B14	0		0	3		3	3		3	0		0	0		0	0		0
B15	5	5		6	6		6	6		1	1		0	0		0	0	
B16	6	6		6	6		6	6		6	6		6	6		6	6	
B17	6	6		6	6		6	6		0	0		0	0		0	0	
B18	5	5		6	6		4	4		6	6		1	1		6	6	
B19	6	6		6	6		6	6		0	0		0	0		0	0	
B20	4	4		4	4		6	6		0	0		0	0		0	0	
Total	63	44	19	103	77	26	81	56	25	34	23	11	20	13	7	26	15	11
Zeros	5	4	1	0	0	0	3	3	0	13	10	3	14	11	3	15	12	3
Media	3,1	2,9	3,8	5,1	5,1	5,2	4,1	3,7	5	1,7	1,5	2,2	1	0,9	1,4	1,3	1	2,2

Anexo 17 - Guião do primeiro episódio “A fada Oriana”

GUIÃO - EPISÓDIO PILOTO FADA ORIANA

(o episódio decorre quase todo como que numa cena só, num plano contínuo, são colocados alguns cortes. Ao longo da história a câmara acompanha sempre o percurso de Oriana.)

1ª PARTE - ANTES

EXT. CÉU

Plano geral da paisagem vista de cima. As duas fadas sobrevoam os campos, a floresta, onde é possível ver as casas dos seus habitantes e o rio, e a cidade ao fundo. A rainha mostra a Oriana a floresta que irá receber e as suas novas responsabilidades. A câmara acompanha as fadas até chegarem por cima da floresta.

NARRADOR

Era uma vez a fada Oriana, a quem foi entregue pela rainha das fadas uma floresta.

Sons: Água no rio, pássaros (tentilhões, pegas, tordos, gaios), folhas das árvores a abanar com o vento, vento, barulhos da cidade, carros (ouvidos ao longe), música de fadas.

Corte

EXT. FLORESTA

Plano geral dentro da floresta. As fadas pousam no chão. Vê-se a floresta por trás das duas fadas. A rainha das fadas entrega a Oriana a sua nova varinha de condão.

Sons: Pés a pousar na terra, pássaros.

Corte

EXT. FLORESTA

Plano geral dentro da floresta, centrado no plano, Oriana dorme dentro do tronco de carvalho. Vê-se a luz do sol nascer sobre as plantas e árvores e Oriana acorda dentro do tronco espreguiçando-se e bocejando. Cá fora vêem-se também os animais acordarem e começarem a aparecer (um coelho e um veado que por ali passam)

NARRADOR

Todos os dias a fada Oriana levantava-se cedo e cuidava de todos os seres vivos da floresta, as árvores, as flores, os animais e as pessoas que lá habitavam. A fada Oriana era responsável por todos os que lá viviam.

Sons: Coruja, passos do coelho e do veado, folhas a mexerem-se, bocejar, galo a cantar, pássaros (tentilhões, pegas, tordos, gaios).

Corte

Plano aproximado da coruja que se encontra num dos troncos do carvalho e olha Oriana.

Sons: Coruja, folhas a mexerem-se, pássaros.

Corte

Novamente o plano geral dentro da floresta. Oriana já se encontra fora do tronco e começa a caminhar pela floresta. A câmara acompanha a fada que se dirige na direção da direita. Ao longo do seu percurso vê-se Oriana a interagir com os animais e plantas que encontra no caminho. Rega flores com a sua varinha de condão. Ouvem-se tiros de caçadores e Oriana corre a afugentar coelhos e veados. Ouvem-se crianças que passam a correr e a brincar. Oriana solta um pássaro de uma ratoeira que encontra no caminho.

Sons: Pózinhos de fada, tiros de caçadores, pés a correr, coelhos e veados a correr, bater das asas dos pássaros, esquilo a trepar árvore, folhas a mexerem-se, pássaro aflito, passos de uma raposa, crianças a brincar a rir a correr, caminhar sobre as folhas e ramos.

2ª PARTE - DURANTE

EXT. MARGEM DO RIO

Plano geral da margem do rio. Oriana chega á margem de um rio onde encontra um peixe que por ali saltita.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta, rãs, brisa, folhas a abanarem nas árvores.

Corte

Plano aproximado do peixe que dá saltos na água.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta, rãs.

Corte

Novamente plano geral da margem do rio. Oriana encontra-se debruçada fazendo alguns gestos como se brincasse e falasse com o peixe e depara-se com o seu reflexo. O peixe começa a elogiá-la e Oriana fica a ouvi-lo. Oriana apanha flores que se encontram na margem do rio e começa a enfeitar-se enquanto ouve o peixe. O peixe sugere a Oriana que procure no mar o peixe Salomão que lhe traga 1000 pérolas para se enfeitar.

NARRADOR

Um dia a brincar no rio, viu refletida a sua imagem na água e ficou a olhar-se como se fosse um espelho. O rio tinha-se transformado num espelho de água. E disse.

ORIANA

Ah! que linda que eu sou.

NARRADOR

Oriana mirava-se e remirava-se no espelho de água enquanto se enfeitava com flores para ficar ainda mais bonita e dizia.

ORIANA

Linda, linda que eu sou!

NARRADOR

Nisto o peixe Peixoto que a escutou saltou da água e disse-lhe.

PEIXE PEIXOTO

Eu também acho. Linda, linda que tu és! E se tu quiseres eu digo-te como podes ficar ainda mais linda. Lá longe no mar vive o peixe Salomão que tem um tesouro de pérolas escondido no mar, mas se tu lá fores eu sei que ele vai gostar muito de ti e oferece-te as pérolas.

NARRADOR

Oriana ficou a matutar nas palavras do peixe Peixoto e com os seus super poderes voou na direção do mar.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta, rãs, brisa, folhas a abanarem nas árvores, pássaros a cantar (durante o dia), grilos e coruja (durante a noite).

Corte

Plano aproximado do peixe na água que acena a Oriana elogiando o seu novo visual.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta, rãs.

Corte

Novamente plano geral da margem do rio. Oriana levanta voo.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta, rãs, brisa, folhas a abanarem nas árvores, pássaros a cantar (durante o dia), grilos e coruja (durante a noite).

Corte

EXT. CÉU

Plano geral de Oriana a voar com o céu como fundo. Oriana dirige-se na direção da direita. Vêm-se as nuvens e as andorinhas e depois as gaivotas que vão passando por Oriana.

Sons: Brisa, andorinhas, gaivotas, mar, vento a bater no corpo.

Corte

EXT. PRAIA

Plano geral de Oriana sobre o rochedo no mar. Oriana pousa sobre uma rocha à beira mar. Debruçada em cima do rochedo chama pelo peixe Salomão na direção do mar. O peixe Salomão aparece e Oriana pede-lhe que lhe traga as 1000 pérolas. O peixe salta de novo para o mar e desaparece. Oriana senta-se e espera. O peixe Salomão regressa e entrega-lhe as pérolas. Oriana levanta novamente voo para regressar.

NARRADOR

Avistou uma rocha e nela poisou. Era nesta rocha que o peixe Salomão gostava de saltar. Num salto viu uma menina de asas linda, linda, linda. Tão linda que ficou de boca aberta a olhar para ela.

ORIANA

Eu sou a fada Oriana e para ficar mais linda queria as tuas pérolas.

NARRADOR

O peixe Salomão diz.

PEIXE SALOMÃO

Ah! Querias?

NARRADOR

A fada Oriana diz.

ORIANA

-Sim

PEIXE SALOMÃO

Se eu te der as pérolas dás-me um beijo?

NARRADOR

Pergunta o peixe, e a fada responde.

ORIANA

Dou-te um abreijo!

NARRADOR

O Salomão mergulha no mar e de regresso salta para os braços de Oriana, a quem dá as pérolas. Promessa feita é cumprida e Oriana abreija o Salomão. De seguida Oriana regressa à floresta.

Sons: Ondulação do mar, gaivotas, peixe a salta na água, beijo

Corte

EXT. CÉU

Plano geral de Oriana a voar com o céu como fundo. Oriana dirige-se na direção da esquerda. Vêm-se as nuvens e as gaivotas e depois as andorinhas que vão passando por Oriana.

Sons: Mar, gaivotas, andorinhas, vento

3ª PARTE - DESFECHO

Corte

EXT. MARGEM DO RIO

Plano geral da margem do rio. Oriana pousa sobre o chão.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta, rãs, brisa, folhas a abanarem nas árvores.

Corte

Plano aproximado do peixe que salta na água ao ver Oriana.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta

Corte

Novamente plano geral da margem do rio. Oriana debruçada sobre o rio e começa a enfeitar-se com as pérolas. No fundo vê-se a floresta com sinais de abandono e faz-se silêncio. A rainha das fadas aparece vinda do lado esquerdo.

NARRADOR

Oriana volta a mirar e a remirar no espelho do rio.

ORIANA

Eu sou linda, linda.

Corte

Plano aproximado do peixe. Ao ver a rainha o peixe assustado desaparece na água.

Sons: Água a correr e a salpicar quando o peixe salta

Corte

Novamente plano geral da margem do rio. Oriana fica em frente à rainha. A rainha das fadas fala-lhe sobre a promessa que não cumpriu, faz um gesto com a sua varinha e retira-lhe os poderes de fada. As asas de Oriana caem e desaparecem com o vento. Oriana começa a chorar. A rainha das fadas desaparece. O colar de Oriana cai no chão e Oriana debruça-se para o tentar apanhar.

NARRADOR

Estava ela neste encantamento de si quando a rainha das fadas a surpreendeu e lhe perguntou.

RAINHA DAS FADAS

“O que fazes aqui Oriana? Como estão os teus amigos da floresta?”

Sons: Água a correr, passos, poquinhos de fada, água a correr no riacho, poucos pássaros a cantar, brisa ligeira, as folhas a abanarem levemente.

Corte

Plano aproximado das mãos de Oriana que tentam apanhar as perolas do colar. O colar cai-lhe sobre as mãos mas o colar desmancha-se espalhando as perolas escorregam-lhe pelos dedos das mãos.

NARRADOR

Oriana ficou em silêncio como o rio. Oriana ficou pensativa, esquecera as suas responsabilidades, cuidar dos seus amigos, cuidar da floresta que lhe tinha sido entregue pela rainha das fadas. O vento quebrou o silêncio e todos os enfeites voaram. As pérolas caíram no chão as flores desapareceram.

Sons: Brisa, choro, pérolas a caírem

Corte

Novamente plano geral da margem do rio. Oriana levanta-se e uma rajada de vento leva-lhe a flor do cabelo desmanchando as suas pétalas. Oriana começa a caminhar em direção à floresta abandonada.

Sons: Água a correr, passos, água a correr no riacho, poucos pássaros a cantar, brisa ligeira, as folhas a abanarem levemente.

EXT. FLORESTA

Oriana dirige-se na direção esquerda, passando pela floresta que se encontra abandonada, com as árvores sem folhas, cheia de cogumelos e teias de aranha. Chega a uma clareira onde encontra alguns dos animais que fugiram da floresta. O ambiente fica escuro e de repente aparece a fada má do lado esquerdo que propõem a Oriana que se torne também má. No fundo vêm-se os animais que as rodeiam e observam. Oriana nega a proposta.

NARRADOR

Oriana voltou a olhar como quem vê a floresta por si abandonada e viu as árvores sem folhas, as plantas secas, a floresta coberta de cogumelos e de teias de aranha, e nisto aparece a fada má que lhe diz.

FADA MÁ

“Não estejas triste, se tu quiseses eu dou-te novos super poderes e serás a minha ajudante”

NARRADOR

A fada Oriana mesmo sem asas disse.

ORIANA

Não, não quero!

Sons: Passos, coelhos, veados, raposa, ouriço, esquilo

Corte

Plano aproximado do esquilo que deixa cair uma bolota enquanto observa as duas fadas.

NARRADOR

Ela corre pela floresta e reencontra a árvore onde um dia escreveu “Foi aqui”, os seus super poderes desapareceram, mesmo assim Oriana, de regresso à floresta, volta a cuidar dela.

Corte

Plano geral da floresta. Oriana corre na direção contrária para fugir da fada má. Chega a um ponto da floresta em que abranda porque avista a velha que se dirige em direção ao precipício.

EXT. PRECIPICIO

Plano geral da floresta e precipício. Oriana corre atrás da velha mas não chega a tempo.

NARRADOR

Num instante Oriana vê a avó Inacinha a caminhar na direção do precipício. Oriana chama-a.

ORIANA

Ah esqueci-me que ela não ouve nem vê bem.

Corte

Plano aproximado dos pés da velha que tropeçam no precipício.

Corte

Plano geral do precipício. Oriana salta do precipício e consegue agarrar a mão da velha. Nesse momento as asas de Oriana voltam a surgir, salvando as duas.

Oriana consegue agarrar na velha. As asas e varinha de Oriana aparecem de repente e ela consegue salvá-las a tempo.

NARRADOR

E corre para ajudar a avó e ambas caem no precipício. Nesse momento, para salvar a avó, Oriana nem deu conta que tinham ambas caído no precipício e sente o corpo pesado que novamente voltou a ser muito leve. As asas dos super poderes voltaram e ela salvou a avó Inacinha! Oriana linda, linda que é, continuou todos os dias a cuidar da floresta.

Sons: Pés a correr, vento, grito a cair.

Anexo 18 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (1ª Sessão, 20 Março 2014)

P1 – O livro ou os livros que vocês gostaram mais de ler até hoje, quais foram os livros que vocês se lembram, fixaram que de facto foi assim um livro que vocês gostaram?

Y12 – Eu gostei muito de um livro que estava a ler a semana passada, que era o livro da Star Wars.

Y13. – Hm gosto do que se chama a viagem fantástica, *Gerónimo Stilton*, *Asterix e Obelix* e *Os Cinco*.

P1 – São os que tu gostas mais, são os livros que até hoje gostaste mais, livros de aventura?

Y13. – Sim.

Y11 – Eu ainda estou a ler um livro, mas a primeira parte que eu gostei muito, estou a ler a “Escola dos Piratas”, está a ser muita giro, é um livro de aventura.

Y14 – É um livro que eu li há algum tempo que se chama, o título era mais ou menos em inglês, *Tom Cats*.

P1 – *Tom Cats*, mas tinha a ver com gatos marta?

Y14 – Não, nada.

P1 – Depois daqui a nada já tentas encontrar e dizes-nos, está bem? Foi cá na escola?

Y14 – Foi, não, ah, o livro é da minha casa.

P1 – Ah, é da tua casa.

Y14 – Quer dizer mais ou menos, eu encontrei no sítio onde a minha mãe trabalhava e depois eu levei lá para casa e depois eu li-o.

Y4 – Gostei muito de um livro que acabei hoje de ler do *Híper* que é páginas de banda desenhada.

Y1 - Ah! *André Cabelo em Pé*.

Y11 – *André Cabelo em Pé*, está ali.

Y1 – O Vicente tem.

P1 – Gostaste muito?

Y1 – Sim, porque tem umas coisas “oh rufia poem-te a andar”.

(risos)

Y15 – Gostei muito do *Gerónimo Stilton*, acho que tem muita aventura e é muito animado.

Y16 – Hm, um livro que eu, eu ainda estou a ler, um que eu gostei mais de ler até hoje chama-se *Da Rua do Contador para a Rua do Ouvidor*.

Y9 – Ah estou a ler *Os Cinco*.

P1 – Mas eu não perguntei aquilo que vocês estavam a ler, o que eu perguntei foi qual é o livro de todos os livros que vocês já leram até hoje, e já leram muitos livros, de todos os livros que vocês já leram até hoje qual foi o livro que vocês gostaram muito? De todos, não é o que estão a ler, é o que vocês gostaram muito mesmo.

Y9 – Eu ainda não acabei mas gostei muito d’*Os Cinco*.

P1 – D’*Os Cinco*.

Y9 - Estou a gostar.

P1 – Estás a gostar muito d'Os Cinco.

Y2 – É o *Gerónimo Stilton* mas para miúdas.

Investigadora – Esqueci-me de dizer, eles têm aqui as fichas onde podem escrever.

P1 – Se calhar no fim é mais fácil.

Y8 – Ah é um do *Gerónimo Stilton* que, eu li no segundo ano que se chama *Gerónimo Stilton e a Múmia Sem Nome*.

Y17 – É assim eu gosto muito de dois, é um que se chama *O Mistério do Quadro Desaparecido* e outro que é o *André Cabelo em Pé*.

P1 – Foram os teus livros preferidos até agora, muito bem.

Y3 – Também é daquelas bandas desenhadas que o Francisco lê, mas não é\

Y11 – *Comics!*

Y3 - Sim *comics*, mas não é o mesmo do Francisco.

Y3 – São os *comics*.

Y5 – Eu tenho dois, um é um livro de estudo chamado *Bocas*.

P1 – Um livro de estudo, o que é que tu queres dizer com isso?

Y5 - É um livro com coisas sobre animais.

[...] – Eu também tenho.

Y5 - E um do *André Cabelo em Pé* que se chama *A Vingança dos Homens Peixe*.

Y1 – Eu ainda só li o primeiro desse.

P1 – Olhem, vocês gostaram muito desses livros e eu gostava de saber quais foram as surpresas que vocês encontraram nesses livros que vocês gostaram, tanto que vos fez considerar esse livro como o vosso livro preferido até hoje.

[...] - Sei lá.

P1 – Algumas pessoas justificaram porque, conforme foram dizendo disseram, outras não, portanto eu agora queria saber, vocês gostaram muito desse livro, o que é que encontraram de surpreendente nesse livro, para ficar registado e vocês saberem que é o vosso livro preferido.

Y1 – Eu tenho duas justificações para isso, uma é o livro não era só *André Cabelo em Pé*, é da coleção do *André Cabelo em Pé*, só que pronto o duplo da *Dimensão 9*, e depois que ele tinha muitos medos de tudo e um dia viu-se ao espelho, e os pais não acreditavam mas ele estava assim com óculos e o a imagem que estava no espelho tirou os óculos e ele continuava com os óculos, e depois também veio, e depois, são muitas coisas, o duplo entrou para casa e fazia coisas que o *André* odiava, ir á escola porque tinha medo de tudo lá na escola, e de um rufia e depois o risco que é o duplo foi lá para a escola e só fez disparates. (risos)

Y11 – Tu gostas de disparates.

P1 – Então foi algo que quê, o que é que tu achas, foi um livro que acima de tudo tu achaste o quê?

Y1 – Engraçado.

Y11 – Gosto do *Gerónimo Stilton* porque ele é trapalhão e faz muitas coisas giras e tem aventura, depois gosto d'Os Cinco porque eles fazem muitas aventuras e até dizem coisas giras, piadas, depois gosto d'A

Viagem Fantástica porque é um grupo de amigos que estão em escolas diferentes e fazem, à noite sem os pais verem, saem pela janela do quarto e encontram-se todos numa cabana, e eles encontram-se numa barraca e andam na praia, e depois eles tem um cão chamado (...) que faz as pessoas voarem para o sitio onde eles querem e depois cada um vai para o seu sitio onde quer e é muito divertido. Há um que fica apaixonado por uma menina chamada (...).

P1 – O *Asterix e Obelix* é o que tinhas falado.

Y13 – Ahm sim porque eles fazem muitas piadas, são de aventura e têm coisas históricas. Ah também gosto muito de uma série de bonecos, mas não é \

Y11 – Eu sei qual é que é.

Y13 – Também aprende coisas.

P1 – De livros?

Y13 – Não.

P1 – Agora estamos a falar de livros.

Y11 – *Violetta!*

Y4 – Eu gosto de livros de banda desenhada porque têm piada e têm um bocadinho de aventura.

Y12 – Eu gosto muito daquele livro que é, tem coisas muito interessantes, tem lá uma espécie de espada mas só que em vez de ter a lâmina é laser, e também é giro porque tem muita aventura.

Y15 – Gosto do livro do *Gerónimo Stilton* porque tem muitas trapalhices e está sempre atrasado para o trabalho e acho engraçado, é isso.

P1 – Divertes-te?

Y15 – (acena que sim)

Y5 – O *André Cabelo em Pé* é porque o *André* tem medo de tudo como a *Bia* disse, tem medo de, é de 3 coisas, de monstros debaixo da cama, dentro do armário \

Y1 – As coisas mais assustadoras.

Y5 - E de fantasmas, e depois tem armas bizarras e está cheio de medo. O *Bocas* é porque aprendi técnicas que os animais usam para comer e porque descobri que dentes de piranhas e morcegos cortam como um bisturi e também são tao afiados como um bisturi.

P1 – Então aprendes coisas.

Y5 – Sim.

Y17 – E que é um bisturi?

P1 - Um bisturi é uma espécie de uma faca, é uma lâmina que especialmente os médicos usam para fazer cortes, quando querem operar alguém cortam a pele com o bisturi, é uma lâmina muito afiada.

Y11 – Eu gostei muito d'*A Escola dos Piratas* porque havia uma personagem que eu gostava muito que era o *Simão* que ele era muito traquinas só fazia, só dizia piadas e só fazia \

[...] – Asneiras?

Y11 – Asneiras sim, e também houve uma vez que ele começou-se a meter com um grande no navio, que era o chefe do navio dele, ele começou a gozar com ele e ele empurrou e ele caiu no chão com a cabeça no balde de limpar o chão.

P1 – Então tu achas que nesses livros que tu gostas de ler, gostas de ler esses livros acima de tudo porquê?

Y11 – São traquinas as personagens.

Y14 – Eu gostei daquele livro, *Tom* qualquer coisa, porque eles tinham muitas piadas e depois o *Simão* só estava sempre a discutir com os que estavam com ele, mas depois no fim eles gostavam um do outro e depois também porque eles depois estavam sempre e::h! a sua vida era uma desgraça, o *Tom* estava sempre atrasado á escola depois estava quase a ir para um concerto, mas acontece-lhe qualquer coisa que o impede, e depois o *Tim* vai lá a um café e diz que ficou sem (...) depois a mãe enganou-se no mapa, depois os pneus furaram, muito engraçado.

P1 – Uma série de peripécias.

Y9 – Eu estou a gostar muito d'*Os Cinco* porque eh, gosto das partes de suspense, aventura e piadas.

P1 - Suspense, aventura e piadas muito bem.

Y17 – Eu gosto muito do *André Cabelo em Pé* porque ele, o risco é muito mais divertido, é muito traquinas, fazem frente aos vilões. Eu gosto do livro porque é muito *palhacento* e também tem coisas que não vão (...) e depois acontecem, e eu gosto muito d'*O Mistério do Quadro Desaparecido* porque é um livro de mistérios que eu gosto.

Y8 – A múmia é uma pessoa adolescente só que depois mascara-se de empregada, que é uma empregada velhota que anda sempre a limpar o quarto e depois só por causa que foi descoberta quem era a múmia\

Y13 – Era a sombra!

Y8 - Não é nada. A múmia, o nome da múmia, ouviu uma festa, depois o *Gerónimo* estava a descobrir, porque aqui tem mistério que é a múmia e por isso é uma das coisas boas, e depois também ele está a descobrir de onde é que vem o som para tentar ir apanha-la, só que depois o som vem de todos os lados e ele não consegue procurar a múmia.

Y2 – Eu gosto da *Tea Stilton* porque é um livro de aventura, emoção e depois também as vezes também tem piadas.

Y16 – Eu gosto daquele livro porque a maioria das histórias são muito engraçadas.

P1 – A maior parte da história é engraçada?

Y16 – Sim.

Y3 – Eu gosto muito dos *comics* porque a história no início não tem muita piada então depois a meio a ou no fim começa a ter mais piada e também há histórias que são piadas assim só de uma página.

Y18 – O livro que eu gosto é hm. Um livro que é das feras e heróis, eu gosto muito desse porque são os dragões que são gémeos e há um menino chamado *Tom* que vai ajuda-los a serem invencíveis porque há um feiticeiro malvado que põem todas as feras boas más, então ele tem de pô-las boas outra vez.

P1 – Agora gostava só, só das pessoas que ainda não disseram qual é o livro que estão a ler neste momento, que alguns já disseram

Y11 – Que gostam.

Y14 – O que gostou.

P1 – Não, não, a minha pergunta não é a mesma, oiçam. Algumas pessoas disseram que os livros que gostaram mais coincidem com aquele que estão a ler agora e as pessoas que não disseram isso, que falaram de outros livros que não estão a ler agora, gostava de saber quais são os livros que estão a ler agora, aqueles que ainda não disseram não é. Os que estão a ler agora. Qual é o livro que estão a ler agora.

Y16 – *Charlie e o Grande Elevador de Vidro*.

Y10 – *Gerónimo Stilton, A Maratona Mais Louca do Mundo*.

Y17 – É um do *Luísses Moore, Em Busca do Marco Desaparecido*.

Y14 – Estou a ler o *Tintim no Congo*.

Y5 – O livro que eu estou a ler é o Comics *Híper*.

Y4 – É *Hi:::per*.

Y5 – Sim é o Comics *Híper*.

Y4 – *Hi:::per*.

Y5 – Então eu estou a dizer *Híper*!

Y4 – Estás a dizer Comics *Híper*, é só *Híper*.

Y5 – E?

Y15 – É *O Castelo do Lorde Avarento*.

Y4 – Não gostei nada desse.

P1 – Também d'O Gerónimo Stilton?

Y15 – Sim.

Y17 – É a *Enciclopédia Juvenil dos Animais*.

Y8 – *Diário de um Totó*.

Y2 – *Gerónimo Stilton, Uma Aventura na Selva Negra*

Y1 – Eu acabei agora um, mas o ultimo que eu estava a ler era *O Gato Marau*. Eu posso só dizer uma coisa sobre esse livro? Que é havia uma grande cidade, era muito grande depois era muito suja depois ele chamava essa cidade *A Grande Fedorenta*.

Y3 – O livro que eu estou a ler é a enciclopédia *Vida na Terra - Primatas*.

Y13 – *Os Três Cosmonautas*.

P1 – José tu já disseste abocado.

Y11 - Sim mas eu estou a ler em casa.

P1 – Estás a ler em casa?

Y11 – Tinha acabado ontem um livro de dinossauros que era tínhamos, estava assim, tínhamos de ler e depois tínhamos de descobrir quantos dinossauros haviam ao todo de cada espécie.

P1 – Ok, então agora...

Y18 – Eu ainda não disse.

P1 – Não disseste William?

Y18 – Não.

P1 – Peço desculpa.

Y18 – *Gerónimo Stilton, Quem Tem Medo do Escuro.*

P1 – Olha já agora, gostava de saber se aqui na sala vocês conhecem este livro, se já o leram.

[...] – Como é que se chama?

Y4 – *A Menina do Mar*, sim.

[...] – Eu já li.

Y14 – Sim, bueda fixe.

Y18 - Já

Y4 – Eu não me lembro mas acho que já li.

P1 – E este?

[...] - Já li.

Y4 – Já li cá na escola.

P1 – Cá na escola?

Y4 - Cá na escola li.

P1 – Olhem um de cada vez, diz Maria.

Y13 – Como é que se chama?

P1 – Chama-se *A Fada Oriana*.

[...] – Eu não li, eu ouvi.

P1 – Olhem eu gostava de ouvir só quem tem (o dedo no ar). A Carmen quer dizer uma coisa. Diz Carmen.

Y2 – Eu já li essa coleção toda.

Y9 - Eu não li, eu ouvi a história.

Y16 – Eu também ouvi a história.

Y6 – Eu ouvi e li.

P1 – Cumpram esta regra, só põe o dedo no ar agora quem quer falar para dizer alguma coisa, se não, não consigo perceber está bem? Lauret queres dizer alguma coisa?

Y6 – Eu também só ouvi.

Y18 – Só ouvi e li.

Y11 – Ouvi e li.

Y13 – Ouvi e li.

Y3 – Ouvi.

Y1 – Eu li *A Menina do Mar* só que esse eu só ouvi o resumo da história.

P1 – Ainda não ouviste mesmo o livro todo?

Y1 – (acena que não)

Y12 – Eu ouvi.

P1 – Contaram-te a história.

Y12 – Sim.

Y5 – Eu li e ouvi também em casa da minha avó.

P1 – Ora este, *A floresta*.

Y9 – Oh! Oh! Eu ouvi.

Y4 – Eu Ouvi, quando a minha mãe estava a ler para a minha irmã.

Y3 - Li.

Y18 – Eu não me lembro mas acho que ouvi.

Y12 – Ouvi.

Y11 – Eu li.

Y13 – Li.

Y11 – Li e ouvi porque na minha escola antiga havia bibliotecas.

Y10 - Ouvi.

Y18 – Eu acho que ouvi.

Y11 – Tu achas? Tens que ter a certeza.

P1 – Então o próximo, vamos ver se vocês também /

(perda de informação por falta de vídeo)

P1 – Se algum de vocês vê algum programa de televisão sobre livros. Se algum de vocês vê, quero dedos no ar, esta bem? Se algum de vocês vê algum programa de televisão sobre livros. Se sim, se sim ok? Gostava de saber qual é a vossa opinião sobre ele. Portanto se sim qual é esse programa e qual é a vossa opinião. Um programa televisivo sobre livros.

Y1 – Ah sobre livros ou\

P1 – Um programa de televisão que fale de livros.

Y1 – Que fale de livros no geral ou se fale dos livros tipo a história do *Harry Potter* dá em livro mas também dá em televisão.

Investigadora – Sim acho que também pode ser.

Y11 – Pode ser, há uma série no canal\

P1– Olha Zé, diz lá, o Zé pode ser o primeiro a falar, diz lá.

Y11 – Há uma série na casa do meu avô que dá na televisão, que é *O Gerónimo Stilton*, eu posso pôr?

Investigadora – Sim.

P1 – Nós estamos a falar aqui, agora estamos a falar, não estamos a escrever, estamos a falar. O que tu estás a dizer é que o programa de televisão que fala sobre livros que conheces é...

Y11 – D’*O Gerónimo Stilton*.

P1 – Que há em livro e depois passa numa série de televisão, é isso?

Y11 – Também pode?

P1 – Agora estamos a discutir, não é para escrever nada agora.

Y15 – *Os Smurfs*.

P1 – *Os Smurfs*, também é, também existe em livros e também existe na televisão.

Y1 - *Harry Potter*.

Y13 - Não sei como é que se chama, posso explicar? É um desenho animado, eu antes via agora já não.

Y11 – Mas tem de ser de um livro.

Y13 – É um desenho animado que, ele não há em livro mas é tipo são dois irmãos e a irmã e acontece uma coisa que tipo ficam todos zangados “eu não acredito que foste tu” e contam uma história que existe.

P1 – Mas aquilo que eu estou a perguntar é se conheces algum programa televisivo sobre livros.

Y13 – E é sobre livros.

P1 – Achas que é sobre livros na tua opinião?

Y13 – Histórias.

P1 – Mas sobre livros significa que de alguma forma isso tem de existir em livro, ou não? Ou de alguma forma isso tem de estar relacionado com livros.

Y18 – Tenho dois, o *Harry Potter*, *A Menina que Roubava Livros*.

P1 – Mas não vamos repetir está bem?

Y18 – Então *A Menina que Roubava Livros*.

Y5 – Esquece, esquece, esquece.

Y16 – O livro do *Tintim*.

P1 – O livro de?

Y4 – Não me estou a lembrar do nome.

Investigadora – Podem ser séries adaptadas de livros como o *Harry Potter* e do *Gerónimo*, ou podem ser séries que sejam sobre livros como por exemplo *A Minha Estante Fala Sobre Livros*, não sei se vocês conhecem.

Y11 – O que é que é *A minha estante*?

P1 – É um programa

Investigadora - Que dá na *Sic K*.

Y8 – Ah eu meti aqui este programa mas não gosto de ver, *O Ruca*.

P1 – Existe em livro e existe depois em série é isso.

Y17 – *Lord of the Rings*.

[...] – Que é isso?

P1 – Senhor dos anéis.

Y12 – Eu via mas agora já não vejo que era o *Noddy*.

Y13 – *Hobbits*.

P1 – Isso existe em livro?

Y18 – *Hobbit* ainda não saiu em livro.

Y6 – *Os Cinco*.

P1 – *Os Cinco*, existe uma série televisiva.

Y7 – *O Príncipezinho*.

Y16 – São só dois, *Os 101 Dálmatas* e *Uma Aventura*.

Y3 – *Garfield*.

P1 – Ora bem, agora o que eu quero perguntar é, para além das séries todas, séries ou filmes que foram adaptados. Posso? Para além das séries ou filmes adaptados para televisão, neste caso

alguém conhece outro programa que não seja exatamente a passagem do que está em livro para imagem. Uma série sobre livros que vocês conheçam, algum programa, tu conheces alguma vez viste isso?

Y1 – Eu conheço, eu já vi, eu já vi.

P1 - Tu já viste Beatriz, qual é a tua opinião sobre esse programa?

A1 - Ah eu vi uma vez que é, eles fazem assim umas perguntas sobre livros se nós já lemos, é mais ou menos o que nós estivemos a fazer aqui. Ahm a minha opinião é, eu acho que sim que fazerem perguntas porque é normalmente nos filmes eles fazem muitas perguntas, fazem interrogatórios às pessoas por isso eu acho engraçado.

Y2 – É um programa, eu não costumo ver mas\

P1 – É qual?

Y2 – Ah eu não sei o nome mas é que dava na *SIC* mas eu não sei o nome.

P1 – E era sobre o quê?

Y2 – Sobre livros.

P1 – E o que é que dizia sobre livros?

Y2 – Era um senhor que estava a contar uma história.

Y16 – Eu acho que já sei qual é.

P1 – Um senhor que estava a contar uma história.

Y2 – Um senhor que estava a contar uma história e depois via imagens da história.

P1 – Ok então, se vocês fossem *designers* de uma série televisiva sobre livros, oiçam a pergunta, se vocês fossem *designers* de uma série televisiva sobre livros, como é que vocês fariam isso? Como é que vocês fariam essa série?

Y1 – Que é eu não fazia de certeza absoluta, não metia aquelas coisas com magia eu até metia algumas coisas assim que fossem\

P1 – Mas a série, se fosses *designer* de uma série televisiva sobre livros, a série televisiva tinha de ser sobre livros.

Y13 – Eu sei, olha *Os Cinco* é um livro de aventura.

P1 – Mas agora ninguém está a perguntar sobre livros, aquilo que eu estou a perguntar...

Y13 – Sim, eu gosto de aventura, eu faria umas coisas de aventura.

P1 – Farias um programa que estivesse relacionado com livros de aventura?

Y11 – Com livros!

P1 – Com livros de aventura, é o que ela quer explicar, eu tenho de tentar perceber.

Y6 – Eu fazia um sobre animais.

P1 – Sobre animais, sobre livros que estivessem relacionados com animais.

Y2 – Eu comprava um que fosse um cenário com varias imagens e depois era quem contava a história de um livro por episódio.

Y4 – Eu explicava a história da *Ilíada*.

Y18 – Eu faria um programa sobre a era medieval.

P1 – Sobre?

Y18 – A era medieval.

P1 – Livros relacionados com a era medieval.

Y12 – Eu faria um programa que era sobre...

P1 – Sobre?

Y12 – Ahh! Sobre contar lendas.

P1 – Sobre livros relacionados que contassem lendas.

Y17 – Eu fazia um programa que contava coisas sobre os samurais.

P1 – Samurais.

[...] – Um livro sobre animais?

P1 – Não, samurais. Qual quer coisa que estivesse relacionado com livros de samurais, é isso?

Y17 – A catana, a armadura não é de metal, é de madeira reforçada com\

P1 – Então era um programa mais informativo, era?

Y18 – Eu sei professora, na verdade a espada dos samurais não se chama catana, a catana é outra coisa.

P1 – Ok, Gabriel tinhas o dedo no ar.

Y5 – Pois só que\

P1 – Esqueceste-te?

Y5 – acho que não era bem.

Y16 – Eu fazia um programa sobre a história de Portugal.

P1 – A história de Portugal, portanto que estivesse relacionado alguma coisa, que contasse.

Y16 – Sim.

Y1 – Mas tem de ser o programa que tem os livros?

P1 – Olha já houve várias pessoas que deram várias hipóteses. Pode ter como base informação que vem em livros, pode ter como base contar histórias que vêm em livros, pode ter...

Y1 – Pode ser uma história que nós imaginamos?

P1 – Mas tem a ver com livros? Se essa historia só está na tua cabeça, como é que se relaciona com livros?

Y1 – Ah tem de ser relacionada com livros como assim?

P1 – Se tu tens uma história na tua cabeça e a vais contar, o que é que isso tem a ver com livros? Nada, e aquilo que nos queremos saber é se tu fosses uma *designer* de uma série televisiva sobre livros, portanto havia uma série sobre livros, essa série seria sobre livros, ok como é que farias essa série?

Y1 – Como é que faria? Eu só tenho de tirar um livro que gosto e dizer?

P1 – Pode ser mas isso por exemplo foi o que a Carmen sugeriu. Ela teria livros, livros de histórias que contassem histórias, e ela escolhia um desses livros por dia, não era? Foi a tua ideia? E com cenários que iam aparecendo e coisas do género, ela ia contando uma história, era a série dela. Mas pode ser outra ideia qualquer. Agora é mesmo uma ideia de um livro, tem de estar relacionada com livros.

Y15 – Ah, série sobre o mundo e seria um livro com varias histórias de cada país.

Y1 – Ah, já sei.

P1 – Portanto a tua seria, tinha a ver com livros e ias aos livros buscar uma história de cada país.

Y15 – Não, eu ia buscar a um livro que tinha várias histórias sobre os países

P1 – História, mas quando dizes história é a história desse país, a história de como surgiu esse país ou histórias que se contam nesses países?

Y15 – Ah, as duas coisas.

Y1 – Eu ia buscar livros de histórias sobre o cosmos.

Y12 – O cosmos?

Y1 – Sim, o cosmos é o universo.

Y3 – Eu ia buscar histórias, hm, eu fazia uma série sobre macacos, primatas.

P1 – Ora bem então, depois de termos falado disto tudo gostava de saber qual é a hora que vocês mais gostam de ler. Quero dedos no ar para saber a hora, qual é a hora que vocês mais gostam de ler, qual é a hora do dia.

Y11 – 9:30h.

P1 – Qual é a hora do dia, seja na escola ou seja em casa, qual é o momento que vocês escolhem e que se sentem muito confortáveis porque essa é uma hora em que a leitura vos sabe particularmente bem?

Y10 – É tipo às 11:45h.

P1 – Eu não preciso que tu me digas, podes dizer assim, vamos ouvir o que é que todos dizem, não preciso de saber uma hora, não preciso que tu me digas às 9 horas e 3 minutos, é mais ou menos aquela hora esta bem?

Y11 – 9:05h.

P1 – Gostas de ler particularmente em que momento? Também me podes dizer assim olha independentemente da hora, gosto de ler quando acordo, mesmo que acorde às nove ou às dez, não sei, mas qual é o momento. Eu pergunto a hora mas pode ser o horário estás a perceber? Qual é a hora, qual é o momento.

Y2 – À noite, quando vou dormir.

[...] – Opa era o que eu ia dizer.

P1 – E podes dizer na mesma.

Y4 – Na escola eu gosto de ler sempre, e em casa por volta das nove, nove e meia.

P1 – Da noite?

Y4 – Não. Não, sim da noite. Gosto de ler quando vou dormir.

P1 – Quando vais para a cama.

Y4 – Sim.

Y16 – Tu deitas-te a essas horas?

P1 – Eu não percebi bem a hora que ele disse.

Y4 – Nove e meia.

Y11 – Eu, ah percebi dez e meia.

P1 – Nove e meia, que deve corresponder mais ou menos com a hora que ele vai para a cama, ou próximo de as vezes até se vai um bocadinha mais cedo para se poder ler.

Y7 – Eu gosto de ler depois de jantar. A noite eu leio um bocadinha de um livro e depois a mãe continua, depois a mãe lê outro.

Y6 – Eu gosto muito de ler de manhã, á noite quando vou para a cama e quando não tenho nada para fazer.

Y13 – Gosto de ler á noite antes de me deitar, de manhã, também gosto á tarde, não é à tarde mas, de férias passar dias quando os pais deixam ver só uma “sériezinha” porque vão trabalhar e isso, ficar o dia inteiro a ler um livro até o acabar.

P1 – Nas férias.

Y13 – Sim. Já li um livro deste tamanho e acabei num dia.

Y3 – Eu gosto de ler no momento de leitura de manhã e á noite. A noite leio para aí só 5 ou 10 minutos.

Y17 – Eu gosto de ler em todas as alturas, não tenho preferência.

Y9 – À noite e ao fim da tarde, quando está o por do sol.

Y14 – À tarde, durante a tarde e antes de a::h! De manhã e á noite, e depois quando é de manhã é mesmo de manhã quando acordo menos aos fins-de-semana

P1 – Aos dias de semana é mais rápido á noite.

Y14 – Sim.

Y5 – Eu gosto de ler a toda a hora na escola, e quando volto da escola ou quando vou para a escola, sei que isto parece demais, mas as vezes gosto de ler no carro se tiver um livro.

Y3 – Ficas enjoado.

Y18 – Não se fica não.

P1 – Olhem deixem ouvir, ele gosta de ler quando vai no carro.

Y5 – Às vezes até vou três horas a ler e não fico enjoado. E depois á noite quando estou deitado na minha cama ligo a luz, o meu pai e a minha mãe deixam-me, põem-me umas almofadas que eu tenho assim grandes para trás e depois eu leio mais ou menos assim sentado.

P1 – Confortavelmente.

Y5 – Sim.

Y16 – Eu na escola gosto de ler no momento de leitura, quando estou em casa nos fins-de-semana gosto de ler na parte da tarde, e na noite, e quando estou de férias gosto de ler o dia inteiro.

Y8 – Gosto de ler não é bem no por de sol é um bocado mais tarde, porque o jardim dos meus avós tem assim umas espreguiçadeiras e as vezes eu sento-me confortável, e depois o pôr-do-sol passado um bocado vai-se.

P1 – E tens luz lá a essa hora?

Y8 – Mais ou menos.

P1 – Gostas de ler assim ao lusco-fusco?

Y8 – Lusco-fusco?

P1 – Lusco-fusco é assim um momento em que já há pouca luz do dia e começa a escurecer, ainda não é completamente escuro.

Y12 – Eu na escola gosto de ler a toda a hora, gosto de ler na escola, não me importo de ler todo o dia, e em casa gosto de ler á tarde.

Y1 – Na minha tenda, numa tenda de campismo á noite quando eu vou para férias que acendo assim uma luz, nós temos assim uma luz que se pendura assim ao teto. A nossa tenda de campismo é muito grande, é assim uma tenda que tem dois quartos dentro da tenda e depois um quarto é para o meu pai e para a minha mãe e o outro é para nós os três e nós temos assim uma coisa onde pomos assim uma luz e depois ficamos assim a ouvir os grilos e a ler á noite.

P1 – Gostas dessa sensação.

Y1 – Sim.

Y10 – Finalmente. Na escola eu gosto de ler às nove e cinco. Quando volto da escola é às nove e cinquenta e quando estou no fim-de-semana às dez, às onze, às nove, ah, e há umas sobre a manha e umas sobre a tarde, é a mesma coisa, depois quando estiver de férias gosto de ler de manha às nove horas.

Y15 – Agora que eu aprendi a importância de ler, gosto de ler a toda a hora, gostava.

P1 – Gostavas, não consegues é ler a toda a hora, tens outras ocupações. Olhem agora queria saber quando conversam entre vocês, as conversas que têm entre amigos, quando essas conversas são sobre livros, quais são os assuntos que vocês tratam nessas conversas.

Y4 – Eu nunca tenho conversas sobre livros.

P1 – Bom, se nunca tens conversas sobre livros é uma coisa, se bem que eu acho, vou-te dizer uma coisa Francisco, acho difícil nunca teres conversas sobre livros tendo em conta que tu influenciaste a leitura de uma data de gente com certos livros. Pensa bem no que me estás a dizer. É que há um certo grupo de rapazes que trouxe uns livros novos e que não sei se de alguma forma.

Y11 – *Comics!* É os *comics*.

Y2 – Eu não percebi a pergunta.

P1 – Eu vou repetir a pergunta, posso falar? A pergunta é esta, para quem não percebeu, está bem Carmen? É quando vocês falam entre vocês, se por acaso aconteceu, se vocês quando falam uns com os outros falam sobre livros, se falarem sobre, livros o que é que falam? Sobre que assuntos é que falam?

Y13 – Hm, se essa pessoa pode-me emprestar o livro ou perguntar qual é que são uma vez o Francisco foi ter comigo e falou-me sobre uns livros e eu depois fui lê-los e li-os.

P1 – Então e porque é que os lêste, o que é que ele te disse para teres vontade de os ler?

Y13 – Pois Francisco lembraste. Porque ele estava a ler um livro e ele disse assim “olha vai ver” e eu perguntei-lhe onde é que se encontravam porque pareciam ser giros e ele assim “vai á biblioteca, á biblioteca que há lá esses livros”, eu fui lá e li.

Y1 – Ah eu gosto de falar, ah o que eu gosto mais de falar nos assuntos dos livros são de livros, por exemplo eu vou dar um exemplo, o Vicente e eu lê-mos o mesmo livro e eu gosto de falar dos livros que

eu li e que outra pessoa também já leu, livros iguais. Ah falar sobre as coisas divertidas, um dia o André foi para cima do armário com uma antena de televisão e depois sobre o meu preferido com o Vicente.

P1 – Alguém que já tenha lido o mesmo livro que tu e trocas ideias com essa pessoa sobre a história em si.

Y1 – Sim.

Y2 – E estou com a minha família, e eu gostava de falar assim, ah eu não costumo falar mas gostava de falar de o que é que aconteceu na história depois (...).

Y9 – Eu quando falo é sobre coisas que eu já li em livros e outra pessoa também, eu falo sobre esse livro. Gosto de falar sobre por exemplo.

[...] – Quem é a pessoa?

Y9 – Não, eu estou a dar um exemplo.

P1 – Alguém que tenha lido o mesmo livro que tu.

Y9 – Sim. E depois também de vez em quando falo, por exemplo eu li um livro muito giro e depois falo com essa pessoa e depois explico como é que era a história que eu estava a ler.

Y6 – Ah, a única coisa é se gostei muito se não gostei.

P1 – Falas com outra pessoa se gostaste ou não. Gostei ou não gostei é isso?

Y7 – Eu gosto de quando eu quando as vezes leio... a:h quando eu a primeira vez que li *O Gerónimo Stilton* eu as vezes costumava com os meus amigos (...) a:h falar sobre as piadas que diziam no livro.

Y15 – Eu na antiga escola eu lia os livros e depois falava com as minhas amigas do que é que eram esses livros e depois elas gostavam das ideias e começavam a ler.

P1 – Gostavam do que tu lhes contavas e elas começavam a ler também.

Y4 – Pergunto-lhe se ele gostou do livro, às vezes se ele me pode emprestar, e ou às vezes se ele vai em que pagina em que página é que ele vai.

Y16 – Eu quando falo em livros costumo perguntar que livro é que estão a ler, e eu as vezes até leio, as vezes até experimento ler, e costumo falar do que é que ele gostou no livro e em que página vai.

Y3 – Eu só falo sobre os livros se pergunto em que página vai e qual é o nome do livro.

Y11 – Quando eu leio um livro, ah o Fra foi a primeira pessoa a me ensinar a ler uma banda desenhada. Um dia a Rita perguntou-me ah eu vinha-lhe... ah não estava a gostar dos livros da biblioteca e a Rita perguntou-me “vai perguntar ao Francisco se ele sabe, se ele tem algum livro” e o Francisco mostrou-me um livro de banda desenhada, *comics*.

P1 – Então agora se não se importam viram esta folha que vocês têm e no sítio onde um sete vão responder. Está na parte de trás, não tem linhas mas tem um espaço definido para a pergunta sete e vão responder a esta pergunta que vos fiz. Quais são os assuntos que trata nas conversas com os teus amigos sobre livros?

(Preenchimento da ficha)

P1 – O que é um livro para vocês?

Y7 – Um livro para mim eu, hm, as vezes aprendo muitas coisas quando leio o livro e também gosto de ler os livros porque\

P1 – Não é porque é que gostas de ler, é para vocês o que é que é um livro?

Y1 – Então, um livro para mim é, é assim, um texto que me mete a imaginar, por exemplo dois cavaleiros que estão em cima do seu cavalo com uma luta de espadas.

[...] – É um objeto para aprender, divertir para imaginarmos, para treinar palavras difíceis.

[...] – Entra-se para dentro da história e fazemos parte da história.

[...] – É um texto com todos os pormenores, imaginamos todas coisas diferentes.

[...] – É um objeto que quando se lê é para imaginarmos.

Y6 – Um livro para mim são duas coisas, é uma fonte de aprendizagem e uma fonte de imaginação.

[...] – Aprendemos coisas e imaginamos várias coisas, podemos brincar quando abrimos um livro com a história desse livro.

[...] – Um livro é um objeto.

[...] – Serve para imaginarmos ideias, informarmo-nos sobre algo que quiséssemos saber.

[...] – É um objeto que tem várias informações, a aventura do livro.

P1 – Lês livros em suporte tecnológico? Se sim que livros lêes? E quais são os suportes tecnológicos que utilizas para ler os e-books?

[...] – *O Mercador de Coisa Nenhuma* no iPad.

[...] – As instruções da *Lego* no iPhone.

[...] – *O Mercador de Coisa Nenhuma* no computador.

[...] – *O Mercador de Coisa Nenhuma* no iPad.

[...] – *O Mercador de Coisa Nenhuma* no iPhone.

[...] – Li na *Wikipedia* para um trabalho de casa.

[...] – *O Mercador de Coisa Nenhuma* no iPad.

Anexo 19 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (1ª Sessão, 27 Março 2014)

P2 – Quais foram os livros que vocês gostaram mais de ler até hoje?

Y15 – O livro que eu mais gostei até agora foi o dos cinco.

P2 – Porquê?

Z15 – Porque tem, tiveram de salvar a nina com aventura e é muito giro, ah e também gostei deste.

[...] – Como é que se chama?

Z15 – *O Gatitanic*.

Z12 – D'*O Gerónimo Stilton* porque eles têm de descobrir enigmas, tem muita ação.

Z11 – Gosto d'*O Gerónimo Stilton* porque é de aventuras eles têm de descobrir, do Atlântida não sei.

Z20 – A cidade perdida de Atlântida!

P2 – Não sabes o quê? Não sabes se gostas ou não sabes porque é que gostas?

Z11 – Não sei porque é que gosto e gosto do Lucky Luke porque ele vai descobrir as coisas.

P2 – É uma espécie de detetive é isso? É um xerife.

Z11 – Sim.

Z8 – Eu gosto d'*O Cavaleiro da Dinamarca* que até está ali porque ele tem, porque ele faz uma aventura, porque ele vai para uma guerra e depois para voltar perde-se na floresta e não consegue voltar para casa e também gosto d'*A Clementina* que é a múmia que faz muitas asneiras e tem piada, e também gosto do, ah não me lembro.

Z20 – Hm, eu gosto d'*O Mercador de Coisa Nenhuma* porque ele vende coisas inúteis.

Z10 – Eu gosto d'*O Mercador de Coisa Nenhuma* e gosto dele porque pah, não sei.

P2 – Porquê?

Z10 – Não sei porquê mas sim, e gosto d'*A Fada Oriana* também não sei porquê, eu não sei muito bem porque é que gosto.

Z16 – Eu gosto de, é um livro que já nem há a venda é muito antigo que se chama *As Aventuras do Gato*, é assim, o gato vai a muitas ilhas e cada ilha ensina uma coisa que não se pode fazer.

(risos)

Z2 – Eu gosto d'*Os Cinco* porque eles têm muitas aventuras e eles têm um cão que é super inteligente e antes não se conheciam muito bem mas depois foram-se dando melhor e conseguiram descobrir muitas aventuras.

Z4 – Eu gosto muito do *Tintim* porque as histórias têm muita ação e eu opa eu ele consegue resolver problemas das outras pessoas. Ele ajuda as pessoas.

Z1 – É um filme que só está em livro.

P2 – Mas tu já leste o livro?

Z1 – Já, é um como é que se diz...

P2 – Queres pensar mais um bocadinho que já te dou a palavra?

Z1 – Sim.

Z13 – Só gosto de um que é *O Mercador de Coisa Nenhuma* porque ele vende coisas completamente ridículas.

P2 – E o que é que é isso de uma coisa ridícula? Já há bocadinho disseram a mesma coisa mas quero agora perceber o que é que é vender uma coisa ridícula.

Z13 – Vender um grão de areia.

P2 – Ou seja vender coisas que á partida no mundo real não seriam vendidas é isso?

Z2 – Não servem para nada.

Z18 – Eu gosto de dois, do *Tintim* e de *Uma Aventura*.

P2 – E os motivos quais são?

Z18 – Eu gosto do *Tintim* porque o *Professor Girassol* costuma dizer tudo errado, o *Capitão do Adhoc* diz “adoro beber cerveja” e ele diz “ainda não é hora de almoço”.

(risos)

Z6 – Não faz sentido.

Z18 – Pois não é por isso mesmo.

P2 – E tu achas piada a isso.

Z18 – Também gosto que o *Capitão Adhoc* diga sempre “com mil macacos”.

[...] – Com mil milhões de macacos!

Z18 – Gosto de ver *Uma Aventura* porque tem aventura e ação.

P2 – Gostas de ver qual desculpa?

Z18 – *Uma Aventura*.

P2 – Ver, ler neste caso.

Z18 – De *Uma Aventura* porque também gosto de ação.

Z5 – Eu gosto do *Tintim* porque por causa do *Tintim*, do *Milu*, fazem muita aventura.

Z1 – *Mister Peabody* porque é um cão que adota um menino...

[...] – Mas existe o livro?

Z1 – Existe na *Fnac*. Ah porque é um cão que adota um menino e depois o cão é a pessoa mais esperta do mundo, ou melhor o cão mais esperto do mundo, e o constrói uma máquina do tempo...

Z2 – *Wayback*.

Z1 – *Wayback*, e pronto.

Z17 – O livro que eu gosto mais de ler é *Os Cinco* porque tem aventura e eu adoro aventura, tem mistério.

P2 – Gostas da coleção, não é de nenhum livro em particular mas é da coleção.

Z17 – Sim é da coleção.

Z7 – Eu gosto d’*Os Cinco* porque tem aventura e eu gosto de aventura, também gosto do, já não sei como é que é...

[...] – *Tintim*?

Z7 – Também gosto do *Mercador de coisa nenhuma*.

Z14 – Gosto d’*A fada Oriana* e d’*O menino que queria crescer*.

P2 – Mas gostas do menino porquê?

Z14 – Por causa disso.

P2 – Por causa disso do quê? De todas as aventuras que ele vai vivendo?

Z14 – Sim.

Z9 – Gosto de *Uma Aventura* porque\

P2 – Dos livros de *Uma Aventura* é isso?

Z9 – Sim porque estão sempre a descobrir mistérios, gosto d'*A Menina do Mar*, d'*A Fada Oriana* e d'*A Floresta* porque não sei.

P2 – Não sabes porque é que gostas?

Z9 – Porque acho que é giro.

Z19 – Até agora o que eu gosto mais é *A Vaca Cornélia*, o *Lucky Luck* e o *Gatitanic*.

P2 – E gostas desses livros porquê?

Z19 – Porque têm ação, há fantasmas e há um que é *Agente do Cats* que é uma agência de gatos. E estou a gostar e já vou a meio do livro.

Z7 – Está bem mas isso não interessa.

Z3 – É assim os livros que eu mais gosto é *O Diário de um Banana*, *Gerónimo Stilton*, *Os Cinco*, e o *Tintim*. O *Tintim* porque tem mistérios e ação, *O Gerónimo Stilton* porque tem também ação.

Z4 – Han?

Z3 – Sim tem também ação.

Z11 – Eu não acho, é mais aventura.

P2 – Sim mas olha é o Gonçalo a falar Miguel.

Z3 – *O Diário de um Banana* porque tem piada.

P2 – Achas que é um livro com piada, é um livro para rir.

Z6 – Eu gosto d'*O Clube dos Sete* porque tem ação e aventura e *O Diário de um Banana* porque ele é de comédia e *O Gerónimo Stilton* porque é só para rir, algumas partes.

Z8 – Eu gosto de *Um Diário de um Banana* por ser, porque é quase a mesma coisa que o João, que é de comédia tem coisas para rir, e ele conta, eu acho que no livro ele já é adulto e ele conta a sua vida, conta a sua infância.

Z10 – Eu esqueci-me de um livro que eu li, aliás, que o meu pai leu quando era pequena e passou para mim há já muito pouco que se chama *Matilda* e é uma menina que os pais não a deixam ler.

Z4 – Eu abocado esqueci-me de acrescentar uma coisa ao *Tintim*, porque eu gosto também de toda a coleção todos os livros.

P2 – Se bem me recordo também já tinhas falado disso também quando falamos das séries não foi?

Z4 – E gosto do *Professor Girassol* porque ele é surdo.

Z6 – Não, não é surdo é dor dos ouvidos.

Z1 – Esqueci-me também da *Matilda* porque os pais, a *Matilda* adora ler e os pais são burros e então a *Matilda* diz assim “pai podes-me comprar um livro?” e ele “temos esta televisão de 80 polegadas para

que? Para tu ires ler?” e depois mandam a *Matilda* ver televisão. E ela na escola é tao esperta que é mais esperta que a professora e pronto.

Z7 – Eu queria acrescentar *O Diário de um Banana* porque tem piadas e gosto de uma piada d’*O Diário de um Banana*.

[...] – A dos atrasados mentais?

Z7 – Não.

(risos)

Z8 – É assim duas coisas, foi um livro que o meu pai me deu que é *O Mistério da Aranha de Prata* e depois também gosto do, do que já não me lembro, ah sim era *O Brontossauro*. Era uma menina que tinha um dinossauro que chamava-se *Brontossauro*. Um dinossauro de estimação e como os pais não deixavam ela partiu, fez as malas e partiu para a floresta para ir adotar o *Brontossauro* só que depois ela perdeu-se na floresta e depois foi o *Brontossauro* que não a deixava ir para casa, ficou com ela. Ah e gosto d’*O Mistério da Aranha de Prata* porque eu ainda não li o livro todo mas porque acho que são detetives que conheceram um príncipe, e os carros iam quase chocando.

Z10 – Eu ainda me esqueci de outra que o livro se chama *As Gémeas*.

[...] – *O colégio das Quatro Torres*.

Z10 – Não, eu também tenho esse mas é outro que é *As Gémeas no Colégio de Santa Clara*, e eu gosto muito desse livro porque elas vão para o colégio de Santa Clara e dizem que vão estragar a vida a toda a gente de lá mas afinal quando chegam lá vêm que a escola não é assim tão má.

Z9 – É só para dizer que também gosto d’*O Diário de um Banana* por ser engraçado e gosto d’*O Diário de um Totó* também por ser engraçado.

P2 – Então agora é assim, na folha que vocês têm aqui, vamos passar primeiro para a parte de baixo, Tomás mesmo que tenhas a dizer podes escrever aqui, e vão responder á primeira pergunta que vai ler o Tomás, pode ser o Tomás a ler, mas vamos ouvir todos o Tomás.

Z17 – Quais os livros que mais gostaste?

Z4 – Gonçalo podemos pôr só um?

P2 – Podem por só um sim. Podem escolher o livro que mais gostaram.

Z4 – É só para por o nome do livro mais nada, ou temos de pôr o livro que eu mais gosto...

P2 – Não neste caso é só o nome do livro.

(preenchimento da ficha)

P2 – Quais foram as surpresas que vocês encontraram nos livros?

Z2 – Eu antes quando comprei esse livro achei uma seca, mas depois comecei a ler e gostei depois continuei ler, acabei de ler o livro e trouxe o outro livro a seguir para a escola na hora da leitura e não, não estava a ver muito interesse nesse livro mas depois levei para casa, comecei a lê-lo e a partir daí comecei a gostar imenso deste livro.

Z4 – É um bocadinho parecido eu antes quando eu lia os *Tintin’s* eu pensava assim “a::h aquilo é uma granda seca” mas eu nunca tinha lido e depois experimentei uma vez a ler e achei giro.

P2 – Mas qual é que foi a surpresa, o que é que te surpreendeu no livro para passares a gostar dele então?

Z4 – É que opa, a ação que eles fazem, as aventuras são demasiado “fixolas”.

P2 – Mas já sabias que o livro tinha aventuras ou ainda não sabias na altura?

Z4 – Não, não sabia.

P2 – Então o que te surpreendeu foi o facto de ser um livro de aventuras foi?

Z4 – Sim e ter muita ação e ser “fixolas”.

Z19 – Posso dizer todos?

P2 – Podes.

Z19 – Então o *Lucky Luck* foi havia ação e estava sempre a dar tiros e depois ele mandava uma nota ao ar e dava um tiro entre ela e também ouve uma vez em que chegaram uns ladrões e estavam a assaltar o *Lucky Luck* e disseram “dê-me o seu ouro” e ele disse “mas eu não tenho ouro só chumbo” e depois começou a dar tiros e a partir daí eu comecei a gostar o *Lucky Luck*. E *A Vaca Cornélia*, era um senhor que era de uma biblioteca era professor e por isso ele viu num livro que a vaca era o animal mais apropriado porque ele precisava de companhia e depois a vaca era uma vaca demasiado burra, ele foi comprá-la a uma feira e depois a vaca comia o dinheiro dele e depois ele ficou falido e teve de mudar de casa e depois ele ficou todo contente porque a vaca foi atropelada por um autocarro e fez uma festa.

P2 – Mas o que é que te surpreendeu nesse caso, foi o facto de no final ter havido assim uma reviravolta e a vaca ter sido atropelada?

Z19 – Sim foi porque ele comprou-a e depois ele ficou falido e depois a vaca morreu, depois ele fez os cornos tubas e fez dela também salsichas, e depois ganhou dinheiro outra vez.

Z12 – Eu gosto do *Peter Pan* e o *feitiço vermelho*. Eu comecei a gostar porque há um canal na *Disney Júnior* que é *Jack e os Piratas*.

Z17 – Não é um canal é, um programa.

Z12 – E que aparece lá o *Peter Pan* e depois a surpresa que eu descobri foi que também está ligado com a história a serio do *Jack e os Piratas* e comecei a gostar daquele livro.

P2 – Portanto a surpresa dessa história foi ela estar ligada a outra historia que tu já conhecias.

Z12 – Sim.

Z4 – Eu só quero dizer uma coisa ao Ducla, sabes que o tipo do *Lucky Luck* é mais rápido do que a sua própria sombra?

Z19 – Sim ele dispara e a sombra ainda está a tirar a pistola.

P2 – Alguém tem mais alguma coisa a dizer? Então agora vão responder á questão número dois sobre que surpresas neles encontraram, está bem?

(Preenchimento da ficha)

P2 – Vamos ouvir então o Guilherme?

Z5 – Conheço *O Mercador de Coisa Nenhuma*,

P2 – Que nós vos obrigámos a ler.

(risos)

Z5 - Conheço *O de Bronze*.

P2 – *O Rapaz de Bronze* queres tu dizer.

Z5 – Sim *O Rapaz de Bronze*, ah *A Menina do Mar* e *A Fada Oriana*.

P2 – Lês-te algum ou contaram-te a história?

Z5 – *A Fada Oriana* contaram-me a história.

P2 – Que foi cá na escola não foi, contaram a toda a gente.

Z5 – *A Floresta* também, *A Menina do Mar* li, *O Rapaz de Bronze* tenho o livro.

P2 – E já o leste ou ainda não?

Z5 – Não, e *O Mercador de Coisa Nenhuma* foi trabalho de casa.

Z1 – *A Menina do Mar* tenho o livro, *A Fada Oriana* porque deram cá na escola, *A Floresta* porque deram cá na escola, *O Rapaz de Bronze* porque tenho o livro, e *O Mercador de Coisa Nenhuma* porque foi trabalho de casa.

Z18 – Eu ouvi *A Fada Oriana*.

P2 – Já toda a gente ouviu já percebemos, tanto *A Fada Oriana* como *A Floresta*.

Z18 – *O Rapaz de Bronze* tenho o livro, *A Menina do Mar* tenho o livro.

P2 – E já leste ou não?

Z18 – Estou, já li.

P2 – Já leste, gostaste?

Z18 – (acena que sim) *O Cavaleiro da Dinamarca* também já li, e o outro *O Mercador de Coisa Nenhuma* também já li, gosto de todos.

Z11 – conheço *A Fada Oriana* porque leram cá na escola.

P2 – *A Floresta* também, portanto não vale a pena voltar a repetir.

Z16 – Eu conheço *O Mercador de Coisa Nenhuma* porque deram de trabalho de casa. Conheço *A Floresta* porque a Anita leu-nos, *A Fada Oriana* porque a Anita leu-nos, *A Menina do Mar* porque também.

Z8 – Eu conheço *O Cavaleiro da Dinamarca* porque tenho em casa e também já o li, conheço *A Floresta* porque a Anita nos leu, *A Fada Oriana* também porque a Anita nos leu, *O Mercador de Coisa Nenhuma* e acho que não é mais nada.

Z4 – *A Menina do Mar* porque a Débora contou-nos, *A Fada Oriana* porque a Anita contou, *A Floresta* porque a Anita contou, *A Árvore* não conheço, *O Cavaleiro da Dinamarca* e *O Mercador de Coisa Nenhuma* porque o Gonçalo nos ordenou.

Z6 – *A Fada Oriana* com a Anita e com o Franco e mais nenhum, não me lembro mesmo do trabalho de casa.

P2 – Esta foi um conto, um conto que vocês tinham de ler e o conto estava naquele livro, alguns ainda conseguiram comprar o livro mas o livro estava esgotado.

[...] – Eu não consegui comprar.

Z1 – O livro que eu comprei foi o último, esgotou depois.

Z4 – A minha mãe imprimiu as folhas e a minha mãe depois pôs num livro de argolas.

Z2 – Para além d'*A Fada Oriana* e d'*A Floresta* conheço mais *A Árvore* e, não só *A Árvore*.

P2 – Conheces de onde?

Z2 – *A Árvore* porque a minha mãe contava quando eu era pequeno e porque pelo que eu ouvi até agora *O Mercador de Coisa Nenhuma* deve ser giro.

Z10 – Conheço *A Fada Oriana*, *A Floresta* também, nunca li *O Mercador de Coisa Nenhuma* porque não encontrei o livro.

P2 – Mas leste o conto.

Z10 – Sim, ah e conheço *A Árvore* porque tenho em casa.

Z19 – Conheço *A Menina do Mar*, *A Fada Oriana*, *A Floresta*, não conheço *A Árvore*, não conheço *O Rapaz de Bronze*, não conheço *O Cavaleiro da Dinamarca* e não gosto d'*O Mercador de Coisa Nenhuma*.

[...] – Não gostas!?

P2 – Não gostaste do livro, porque é que não gostaste?

[...] – Ele nem sequer tem.

P2 – E não gostaste porquê já agora?

Z19 – Não achei muita graça.

P2 – Não gostaste das histórias.

Z19 – Eu só li uma.

Z9 – Eu conheço *A menina do mar* porque a Luísa fez-nos um teste.

Z20 – Eu conheço *O Mercador de Coisa Nenhuma* e não, não adorei pronto.

P2 – Gostaste mas não adoraste, não é o teu livro preferido.

Z20 – Sim, e mais, *A Floresta* também que a Anita contou também, *A Fada Oriana* e *A Menina do Mar*.

Z17 – Eu conheço *A Menina do Mar* porque a Anita nos contou, *A Fada Oriana* porque a Anita nos contou, *A Floresta* porque a Anita nos contou.

P2 – Sim isso já tinham dito não precisas de acrescentar, só coisas novas.

Z17 – *A Árvore* não conheço, *O Rapaz de Bronze* Conheço.

P2 – Conheces de onde *O Rapaz de Bronze*?

Z17 – Tenho em casa.

P2 – Conheces ou contaram-te a história?

Z17 – Se for o que eu conheço.

P2 – É uma estátua que havia num jardim e uma menina que ia lá visitar e depois havia varias flores que falavam entre si.

Z17 – Sim, *O Mercador de Coisa Nenhuma* conheço e gostei.

P2 – Então agora vão preencher isto aqui sendo que a classificação é igual á da semana passada.

(Preenchimento da ficha)

P2 – O que é que é para vocês um livro? Vamos ouvir primeiro o Lourenço.

Z7 – Um livro é um conjunto de palavras que formam uma história e pode ser comprado.

Z4 – Ah eu acho, tenho duas coisas, primeiro é a mesma coisa que o Lourenço disse, segundo é mais ou menos uma capa e uma contracapa com muitas páginas no meio.

P2 – Para ti um livro então tem de ter uma capa, uma contracapa e muitas páginas.

Z4 – Não tem de ser muitas pode ser para aí uma ou duas. Com palavras que contam uma história e uma capa e uma contracapa com páginas lá dentro.

P2 – Para ti um livro é uma história?

Z4 – Não, pode ter muitas histórias.

Z17 – Um conjunto de letras que forma frases, as frases formam um texto, um texto forma uma história.

P2 – E o texto tem uma história.

[...] – É um texto que conta uma história ou informa alguma coisa. Também pode ter só um texto informativo, não tem de contar só uma história.

[...] – Temos de gostar do livro para o lermos

[...] – É uma história que o autor quer contar, uma mensagem que o autor quer passar.

P2 – A próxima questão é se vocês vêem algum programa de televisão sobre livros e se o vêem, qual é a vossa opinião sobre eles?

Z17 – Eu não vejo nenhum programa sobre livros.

P2 – Nem conheces nenhum?

Z17 – (acena que não).

Z14 – Eu não conheço nenhum programa sobre livros.

Z5 – Eu vejo um desenho animado que tem livros que é *A Minha Estante*.

P2 – E fala sobre livros?

Z5 – Sim fala de muita coisa.

P2 – E o que é que achas sobre esse programa?

Z5 – Acho que é giro.

P2 – Achas que é giro e achas que é útil?

Z5 – Mais ou menos.

P2 – Em que sentido é que achas que é mais ou menos útil? É útil no que por exemplo?

Z5 – Ah dá a conhecer livros, histórias, e depois para aprender porque aquilo às vezes tem perguntas, é há um programa e depois tem uma pergunta e só se virmos o episódio a seguir é que conseguimos saber a resposta.

P2 – E essa pergunta é sobre o que sabes explicar?

Z5 – É sobre tudo.

P2 – É sobre tudo por exemplo, diz-me um exemplo de uma pergunta que tenha sido feita e que te lembrás.

Z5 – Não me lembro.

P2 – Mas é sobre livros, as perguntas são todas sobre livros ou não?

Z5 – Não, perguntas sobre tudo.

P2 – Cultura geral também.

Z4 – Ah eu vejo... posso dizer *O Tintim*?

P2 – Se achas que é sobre livros.

Z4 – Sim.

P2 – Achas que é sobre livros? Ou é um desenho animado de um livro?

Z2 – Vejo às vezes os anúncios da *Fnac*.

[...] – O quê?

Z2 – Vejo às vezes os anúncios da *Fnac*.

Z10 – Não é um programa.

Z2 – Os anúncios da *Fnac* dizem que há mais livros e mais baratos.

P2 – Mas não fala propriamente de um livro não é, nem é propriamente um programa, é publicidade.

Z10 – Eu não conheço nenhum mas conheço muitos livros que tenho que são sobre programas de televisão.

Z20 – Conheço só dois, um que é *As Tartarugas Ninja*.

P2 – Atenção *As Tartarugas Ninja* é um programa sobre livros ou há livros das tartarugas ninja?

B20 – Ah há livros.

P2 – É diferente, a pergunta é se conheces e vês algum programa sobre livros.

Z20 – É isso que eu estou a dizer, *As Tartarugas Ninja* e o homem aranha.

P2 – Mas quando é que *As Tartarugas Ninja* são sobre livros explica-me.

Z20 – Ah já percebi.

P2 – Percebeste? É que pode haver programas desenhos animados que também há em livro mas não fala necessariamente sobre livros.

Z20 – Ah já percebi.

Z16 – Existe um programa na televisão que diz perguntas sobre livros.

P2 – Sabes o nome desse programa?

Z16 – Isso já não sei e o canal é a RTP1.

Z3 – Só vês a RTP1. (risos)

P2 – Ele gosta da RTP1.

[...] – É calma aí também é giro, ao sábado e ao domingo também dá.

P2 – E esse programa fala sobre livros? Aconselha livros para ler ou é sobre o quê, explica lá.

Z16 – Não, é sobre explicar o que é que é um livro.

P2 – E achas que o programa é útil ou não?

Z16 – Acho.

P2 – Então porque, porque é que achas, porque é que tu gostas de ver esse programa, qual é que é a tua opinião sobre ele.

Z16 – Ele ensina coisas sobre os livros, explica o que é que é um livro, dá uma explicação de a importância de ler.

P2 – E alguma vez deram sugestões de livros para ler?

Z16 – Não.

Z8 – Eu via um programa sobre livros que acho que dava na “dois”.

P2 – E sabes o nome ou alguma coisa desse programa para poderes dar a tua opinião?

Z8 – Não me lembro.

P2 – Lembras-te lá para dizeres, se valia a pena ver se gostavas.

Z8 – Eu acho que valia a pena ver porque eles mostram um livro e depois falam com o autor e percebem do que é a história e aconselham ser bom para as crianças lerem.

Z1 – Eu não sei se é mesmo sobre livros só que era um programa que é assim, são vários meninos que estão assim num concurso que tem o autor do livro e depois eles dão o livro aos meninos e é um concurso de quem lê melhor.

P2 – Um concurso de leitura portanto.

Z1 – Sim e de várias coisas.

P2 – E gostas desse concurso de leitura?

Z1 – Gosto.

Z4 – Só uma pergunta, existe a RTP3?

P2 – Não.

Z19 – Mas sabes o que é que existe? A antena 3.

P2 – Tens alguma coisa a acrescentar sobre este assunto Vasco?

Z19 – Tenho, não conheço.

P2 – Então na parte de trás da vossa folha

Z17 – Não, ainda falta a cinco.

Z3 – Eu tenho eu tenho Gonçalo!

P2 – Tens?

Z3 – Eu tenho um livro que é de uma menina que os pais compram-lhe imensos livros e depois ela atira os livros todos á balda, e depois ela vai para a escola vê todos a ler e depois uns explicam-lhe a importância dos livros e depois ela começa a ler todos os livros e depois os pais como estavam fartos de comprar livros ela explica a importância dos livros.

P2 – E isso é desenhos animados ou é com pessoas a serio?

Z3 – É mesmo um livro.

P2 – Mas é mesmo um livro como assim?

Z1 – É um livro para ler, uma história.

P2 – Não eu percebi que é uma historia, mas isso é feito numa série animada ou filme, é o quê?

Z3 – Não, é um livro para ler.

P2 sobre livros que tu conheças. Então é assim quem conhece esses programe ao sobre livros, na parte de trás da folha tem aqui um tópico que é o numero quatro e vocês escrevem se veem algum programa de televisão, por exemplo o guilherme vê aquilo que é *A Minha Estante*, escrevem sim vejo o programa tal e se gostam dele ou não, qual é que é a vossa opinião sobre o programa.

[...] – E quem não vê?

P2 – Quem não vê põem não vejo nenhum ou não conheço nenhum.

(Preenchimento da ficha)

P2 – A próxima pergunta é a que horas é que vocês mais gostam de ler, a que horas é que vocês preferem ler?

[...] – À noite.

Z7 – Opa eu sei lá.

Z6 – Também eu.

[...] – É a seis?

P2 – Pode ser escrevem na seis, está bem?

(Preenchimento da ficha)

P2 – Por exemplo, o Vasco também sei que falou com o Rodrigo sobre o livro que o Rodrigo leu. A pergunta é quando vocês falam com um amigo sobre um livro, falam sobre o que, sobre que tópico, sobre que assunto do livro, ou seja se falam da parte que gostaram mais, se falam das partes que não gostaram, se falam da história do livro.

Z2 – Eu falei com o Rodrigo uma vez quando nós estávamos a ler *Os Cinco*, eu aconselhei o Rodrigo a ler *Os Cinco Salvam o Tio* que é o seis porque a mim deu-me muitos nervos e acho que é giro para ler.

P2 – E o que é que disseste? Disseste que o livro era giro.

Z2 – Sim porque tem.

[...] – Qual tio?

Z2 – O tio *Alberto*. Era para ele ler porque eles ficam presos na ilha e eu acho que é giro.

P2 – Então tu aconselhaste o Rodrigo a ler o livro dizendo algumas partes giras do livro.

Z1 – Mas assim revelaste.

Z10 – O que eu acho é que um dia no recreio eu estava a brincar com a Francisca e com a Matilde e começamos a falar, e aliás a Francisca começou a falar que foi a Londres e viu o musical da Matilda e passado uns dias eu fui ter com ela e encontrei o livro da Matilda no meu quarto e nós começamos a falar sobre ele, começamos a falar se já tínhamos lido e se a história era gira ou não.

Z1 – É assim eu disse que fui a Londres ver o musical da Matilda. A outra Matilde começou a falar da Matilda e depois eu disse que fui a um musical que tinha um livro da Matilda e fui ver o musical Londres e depois a Matilde procurou no seu quarto e viu que tinha o livro da Matilda e começamos a falar sobre ele.

P2 – Então no teu caso o que levou á conversa foi que tu tinhas visto um musical sobre.

Z1 – E a seguir a ver o musical a minha mãe comprou-me.

Z4 – Eu já falei com o Pedro Silva e aconselhei-o a ler um livro do *Tintim* porque há uma parte que, uma parte engraçada que há um mais ou menos um monstro com uma cara um bocadinho pateta.

Z8 – Eu já falei com o Guilherme hoje de manha que o Guilherme tinha visto ali um livro do *Tintim* que era *As Jóias de Castafiore* e eu disse-lhe que era giro e pronto e aconselhei-o a ler.

Z11 – Eu costumo falar sobre o livro que mais gostamos como estamos a fazer agora.

P2 – Mas isto não conta estou a falar é conversas que tens com os amigos. Ninguém aqui desta sala ainda leu um livro que um colega também leu e depois trocaram opiniões sobre o livro? Nunca ninguém fez isso?

[...] – Sim eu.

Z2 – Sim, eu e o Rodrigo.

Z19 – É assim quando o Gui emprestou este livro, ele tem aqui esta parte onde mostra as coisas e a dizer quem são as personagens e ele disse-me, e eu pedi-lhe para ele me explicar a história em vez de eu estar a ler e as vezes vejo a história quando ia pedir á pessoa ele dizia-me e ficávamos a falar sobre o livro.

P2 – Ou seja, parte das histórias que tu não leste, essa parte inicial pediste para o Rodrigo dar o resumo.

Z19 – Isto é o último que eu acho.

[...] – Não.

B19 – Sim isto é o último, está aqui.

[...] – Não é o último.

P2 – Ou seja é uma série de livros e tu não leste os que estão para trás.

Z19 – Sim e todos os que estão para trás ele vai-me emprestar.

P2 – Então falaste com ele no sentido de ele te dar algumas informações que tu não sabias ainda.

Z2 – Para pedir emprestado.

[...] – Sobre a parte do livro em que vão.

P2 – Mais alguém tem alguma coisa a dizer? Então é assim, esta pergunta é a pergunta sete quem tiver coisas a dizer sobre esta pergunta assina-la cá atrás na sete.

(Preenchimento da ficha)

P2 – Se fossem vocês a fazer uma série televisiva sobre um livro, ou sobre livros aliás, como é que faziam vocês isso, uma série de televisão sobre livros?

[...] – É para escrever?

P2 – Não, vamos discutir primeiro está bem?

Z16 – Juntava as minhas, os meus todos, as minhas duas histórias, as minhas histórias todas preferidas e fazia uma espécie de programa.

P2 – Então tu agarravas em histórias que gostavas e transformavas essa histórias numa série de televisão.

Z12 – É para dizer como é que era a história?

P2 – Não, para dizer como é que tu farias o programa, a tua série de televisão.

Z12 – Ah mais ou menos como o Tiago, escolhia um ou dois livros inspirava-me neles e fazia uma série.

Z11 – É como nós fazemos?

P2 – Como é que tu farias.

Z11 – Então arranjava desenhos e histórias e como o Tiago mais ou menos.

P2 – O Fred tem de maneira diferente?

Z2 – É parecido com o do Tiago só que em vez de ser duas histórias eram todas as histórias que eu conhecia.

Z16 – Então foi o que eu disse.

Z2 – Não tu disseste duas histórias.

Z7 – Eu fazia quase igual ao Tiago.

P2 – O que é que mudavas? Uma coisa diferente, se é igual a ele não quero ouvir.

Z7 – Não mas não é bem igual, é eu inventava algumas histórias e tinha algumas que conhecia e depois contava as histórias.

P2 – Mas a questão é que tem de ser um programa sobre livros, se tu estás a inventar uma história, não me parece que essa história esteja se quer num livro, foram inventadas naquela altura.

Z10 - Eu fazia um programa que ensinava a fazer livros e um livro que gosto de ler, fazia mesmo escrevia também o livro.

P2 – Ou seja ias escrevendo o livro também no programa é isso? Ensinavas a fazer o livro e a escrever o livro no programa.

Z10 – Sim fazia o livro e depois escrevia o livro.

Z4 – Eu inventava uma parte da história e depois.

P2 – Inventavas ou seja, baseavas-te numa parte do livro mas inventavas outra.

Z4 – Sim inspirava-me em histórias que gostasse e o resto inventava a história.

Z1 – Construía um livro ao longo dos episódios. Acabava um livro, acabava uma temporada e depois começava outro.

P2 – Ou seja, o que tu me estás a dizer pelo que eu percebi, corrige-me se estiver errado, é que em cada série, a medida que o episódio ia passando ias construindo o livro ao longo desse episódio.

Z1 – Ia ensinando.

P2 – Ias ensinando a construir um livro em cada temporada ou seja já tinhas um programa para vários episódios, cada temporada era um livro.

Z6 – Eu não sei como fazer, mas pronto.

Z19 – Eu pedia mais ou menos a cinco amigos para votarem em livros e depois os livros que gostassem mais eu inspirava-me neles e depois fazia o que a Francisca disse, todos os dias ia ensinando a construir um livro.

Z4 – Gonçalo esqueci-me de acrescentar uma coisa á minha parte que era a parte em que me inspirasse num livro, tinha de ser uma parte que encaixasse mais ou menos, eu inspirava-me né, e depois é como se encaixa-se na história.

Z3 – É assim eu inspirava-me cada dia e como o António Torrado diz, cada dia num dos livros que eu mais gosto e fazia uma historia.

P2 – Fazias uma história assim como o Tiago fazia então. Fazias uma história ou transformavas uma história num episódio da tua série, farias o que, fazias uma história?

Z3 – Fazia uma história.

P2 – Uma história tu não é a mesma coisa. A pergunta é se tivesses de fazer uma série sobre livros, como é que fazias essa série.

Z3 – Mas inventava uma por cada dia.

P2 – Mas essa série era sobre livros ou não?

Z3 – Não.

P2 – Percebes? Não é uma série sobre livros então.

Z11 – Eu pegava em partes dos livros, bocados, e juntava esses bocados que fizessem significado os dois e depois juntava.

P2 – Então agora vão escrever no cinco as vossas ideias sobre a vossa série está bem?

Z6 – E quem não tem ideias?

P3 – Quem não tem ideias pensa mais um bocadinho.

(Preenchimento da ficha)

Anexo 20 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (2ª Sessão, 2 e 3 Abril 2014)

P4 – Olhem, certamente que se lembram, porque são crianças e têm boa memória, de nas últimas duas quintas-feiras tiveram sessões com a Andreia e a Ana. Numa primeira discutimos o quê? O que é que tivemos a discutir na primeira sessão?

[...] – Livros

P4 – Os livros que mais gostavam, porque é que gostavam.

Y18 – E sobre séries.

P4 - E na segunda sessão sobre séries. Eu tenho aqui agora uma síntese da recolha que fizemos nas últimas quintas-feiras que é. Estão organizadas as ideias, quais é que foram os livros mais votados, as séries mais votadas. Eu vou-vos ler para ver se vocês concordam e se querem acrescentar alguma coisa ou se acham que está alguma coisa a mais, está bem? Isto que eu vou ler é o resultado das duas sessões que tivemos nas quintas-feiras, eu vou ler é para ver se vocês concordam uma vez que isto é o resultado do vosso trabalho, do que nós andámos aqui a fazer esta bem? Então lembram-se do primeiro dia em que preencheram uma grelha de livros, com os livros de Sophia de Mello Breyner, não não era só de Sophia de Mello Breyner pois não? Tinha mais livros.

Investigadora – Tinha o mercador de coisa nenhuma.

P4 – Pois ok, mais o *Mercador de coisa nenhuma*. Havia uma escala em que vocês tinham de dizer se vocês gostavam muito, se não gostavam, se gostavam pouco ou se não conheciam. O resultado que a Andreia, que a Andreia e a Ana (...) a conclusão a que a Andreia e a Ana chegaram foi: dos 7 livros apresentados que eram *A menina do mar*, *A fada Oriana*, *A floresta*, *A árvore*, *O rapaz de bronze*, *O cavaleiro da Dinamarca* e *O mercador de coisa nenhuma*. Aquele que vocês classificaram com maior valor, ou seja aquele que vocês mais gostaram dos 7, foi *A fada Oriana*.

Y11 – “Ew”!

[...] – Não!

Y16 - *A menina do mar*

P4 – Olhem eu não estou a perguntar o que é que cada um de vocês pôs. Estou a dizer que aquele que foi o mais votado foi *A fada Oriana*. E também foi este livro que mais alunos afirmaram conhecer. Percebem? Tem alguma coisa a acrescentar, acham que este não foi o que foi mais votado?

Y11 – Hm, como toda a gente não falou eu acho que foi o mais votado mas, eu pus que conhecia mas só que não gosto, *A fada Oriana* é feia.

P4 – Olhem agora não estamos aqui a ver o que cada um de vocês pôs, estamos a dizer no geral, depois de olharem para os inquéritos todos, a Andreia e a Ana olharam para os inquéritos, fizeram uma recolha daquilo tudo, certamente organizaram-nos em gráficos ou em papel,

fizeram uma organização dos dados e chegaram á conclusão que o livro que vocês mais votaram como sendo o vosso de eleição daquele que ali apareciam era *A fada Oriana*. Para além disso era aquele que mais gente conhecia, tá? Agora sobre os livros que são preferidos por vocês. Todos vocês mostraram ter hábitos de leitura frequentes, o que é que isto quer dizer?

Y4 - Normais para crianças?

Y1 - Diferentes.

P4 - Normais para crianças pode ser, mas hábitos de leitura frequentes não é bem isso, o que é que quer dizer hábitos de leitura frequentes?

Y7 - Ler muitas vezes!

Y18 - Lemos com muita frequência.

P4 - Leem com frequência, leem regularmente. Mostraram ou deram a entender que são crianças que regularmente pegam num livro para ler. Demostraram hábitos de leitura frequentes e gosto pela leitura uma vez que todos vocês responderam á questão tendo até respondido mais do que um livro. Certo? Todos vocês responderam á questão qual é que era o vosso preferido e até disseram mais do que um livro de que gostavam. Da lista de livros preferidos aqueles que apareceram mais vezes como livros preferidos foram os livros da coleção do *Gerónimo Stilton*, da coleção de *André cabelo em pé*, que são ambos de autores estrangeiros, ou seja, tanto o *Gerónimo Stilton* como o *André cabelo em pé* não são de autores portugueses, são de autores estrangeiros. Para além disto, para além destes dois, os outros livros apresentados, a maioria deles também são de autores estrangeiros.

Y11 - Ah!

P4 - Temos que dar aqui uma reviravolta nisto. A Andreia e a Ana encontraram apenas referência a 4 autores portugueses que foram António Torrado\

Y16 - Yes!

P4 - que alguém falou da rua do contador para a rua do ouvidor. De Sophia de Mello Breyner, obviamente, da *fada Oriana*, da Sophia de Mello Breyner também da *menina do mar* e da Ana maria Magalhães e isabel Alçada, uma aventura da serra da estrela. Está? Estes foram os 4 autores portugueses que vocês referiram. Está? Depois perguntaram-vos também quais é que eram as surpresas que vocês mais gostavam de ver nos livros, o que é que mais vos surpreendia ao ler os livros, que surpresas é que vocês encontravam nos livros. E as surpresas que vocês referiram foi: os livros serem engraçados, as piadas dos livros, serem divertidos, falaram também do suspense das histórias, mistérios e aventura, apenas alguns de vocês falaram de heróis cenário ou do lugar onde se passa a história e dos temas dos livros. Nomeadamente 3 de vocês falaram das suas histórias referindo, dois dragões gémeos com 4 ou 5 anos, outro que referiu uma múmia adolescente que se mascarou de velhota e outro sobre uma pessoa que caiu de um precipício e não morreu.

[...] - Fui eu!

(risos)

P4 – A partir das palavras mais utilizadas por vocês percebe-se a preferência em relação ao tema comédia concordam? O que é que é comédia?

Y1 – É piadas.

P4 – Sim é aquilo que vocês mais referiram.

Y13 - Comedia e aventura.

P4 – Mas aquilo que mais referiram foi, o que mais vos agradava, o que mais gostavam de encontrar num livro era, piadas, ser engraçado, serem divertidos, que está tudo relacionado com livros cómicos, com questões de comédia. E em segundo lugar o tema aventura. Está? Tema 3, livros que vocês se encontram a ler neste momento. Mais uma vez todos vocês mostraram ter hábitos de leitura bem presentes. Alguns referiram até que se encontram a ler mais do que um livro ao mesmo tempo. Mais uma vez o livro mais apontado foi o da coleção de *Gerónimo Stilton* e a maioria dos livros que referiam são de autoria estrangeira registando-se apenas um de autoria português a que foi *O rapaz de bronze* de Sophia de Mello Breyner. Concordam? Temos que arranjar uma prateleira da biblioteca só com livros de autores portugueses.

[...] - Ai não!

P4 – Ver se esta tendência se altera. Por esta recolha começo a perceber que vocês leem muito mais autores estrangeiros do que autores portugueses é bom que também leiam autores portugueses, há muito mais para além de Sophia de Mello Breyner.

[...] - Eu já li.

P4 – Não é isso que eu quero dizer, eu tenho a certeza que todos vocês conhecem mais autores portugueses.

Y4 - Eu li.

Y11 - Miguel torrado, Luísa Ducla soares.

P4 – Não é isso que eu estou a dizer, aliás nós já demos aqui de outros autores com vocês.

Y4 – A fada Oriana no primeiro ano a Rita leu-nos.

P4 – Sim da Sophia de Mello Breyner, mas este ano já demos pelo menos um livro de uma autora portuguesa.

Y10 - Sei lá eu.

P4 – A pata rainha era de quem?

Y1 - Da irene lisboa!

P4 – Da Irene Lisboa, já lemos António torrado também.

Y7 – E a fada Miranda?

P4 – A fada Miranda não é de uma autora portuguesa. Vamos continuar? Agora passamos para a parte da televisão. É programas televisivos sobre livros que vocês conheciam. Estiveram a falar de programas de televisão, que contavam a historia de livros que vocês conheciam e apenas metade de vocês afirmou conhecer séries televisivas sobre livros, no entanto quase todas as respostas foram referentes a séries adaptadas de livros como a séries *Phineas e Ferb* que é uma adaptação de um livro, *Gerónimo Stilton* que é adaptação de um livro e o [...] que é adaptação de

um livro também. Registrou-se apenas uma resposta com um programa acerca de livros, o programa *A minha estante*, ou seja, o objetivo era que vocês falassem sobre programas que falam sobre livros e vocês concentraram-se mais nas questões de séries televisivas que contam histórias que vêm em livros.

Y5 - Não eu não fiz isso que eu não sabia nenhum, não conhecia nenhum.

P4 - Ainda assim apareceu aqui a referência *á minha estante*. Depois o tema 6 vocês disseram a que hora do dia vocês gostam mais de ler e as respostas dadas por vocês comprovam mais uma vez os bons hábitos de leitura, uma vez que abrangem todo o dia, dentro e fora da escola tendo ate recebido algumas respostas de meninos que afirmaram ler a toda a hora, ou em sítios menos comuns como dentro do carro ou outro que mostrou até o desejo de ler durante o dia inteiro, contudo nota-se uma preferência pela leitura á noite. A maioria de vocês disse gostar mais de ler á noite. Tema 7 verifica-se que existe uma grande partilha de informação e influência sobre os livros que cada um lê com os colegas, verificou-se até uma situação de um menino que influenciou vários colegas na leitura de banda desenhada, nomeadamente *Hiper comics* da Disney, tendo até ensinado, sim porque vamos dizer aqui à Andreia que o Francisco é um grande professor. Dá cá mais cinco. (Gesto de dar mais cinco ao Francisco) O Francisco quando eu ou a Clara não estamos a conseguir explicar alguma coisa a alguém, não estamos a conseguir chegar lá, “ó Francisco chega aqui”, e ele tem uma capacidade de\

Y13 - Ah não te armes em esperto.

P4 - Não, não é armar em esperto.

Y13 - Olha ali olha ali.

P4 - Não, não, ele não se esta a armar em esperto.

Y18 - Ah! Parece o *Bugs Bunny*. (risos)

P4 - Está envergonhado, está envergonhado. Mas é verdade e já lhe dissemos.

Y1 - O francisco está envergonhado! (a cantar)

P4 - Vamos continuar? Os assuntos que vocês mostraram que mais falam com os colegas tem a ver com o acompanhamento do progresso de cada um no livro que lê, e isto muito triste me deixa porque os livros não se medem á quantidade, que é “em que página é que tu estás?” vocês falam uns com os outros a perguntar em que página é que estão?

Y5 - Eu não faço isso!

Y13 - Nem eu!

P4 - Se vocês não fazem há aqui quem faça.

Y1 - O francisco faz!

Y4 - Às vezes.

P4 - Posso? Em que página está e na partilha de uns com os outros não só os livros, a pedir emprestado, como os seus gostos ou até piadas que encontraram nos livros, ah isto já me descansa mais. Mais uma vez nota-se uma referência ao tema da comédia, vocês vão contar uns aos outros as piadas que veem nos livros, parece-me bem. Depois a pergunta 8, o tema 8 era

definição de livro. E as definições dadas por vocês resumem-se ao livro como um objeto com dois objetivos, com duas principais vertentes, que é a imaginação e a aprendizagem. Todos vocês referiram que o livro vos ajuda a imaginar coisas mas também a aprender. Quase todas as respostas descreveram o livro com estas duas características, no entanto nota-se que existe uma maior tendência para pensar no livro como objeto estimulador de imaginação. Foi aquilo que vocês referiram para que é que serviria um livro, o que é que era um livro. É um objeto que vocês utilizam para estimular a vossa imaginação. E agora sim por fim o tema 9. Livros em suporte tecnológico, em que suportes é que vocês leem os livros, suportes tecnológicos. A maior parte das crianças nunca tinha lido em suporte tecnológico, mostraram até não saber muito bem o que é que isso era, não estarem muito familiarizados com este termo, suporte tecnológico. Apenas 5 de vocês afirmaram já ter lido em algum tipo de suporte digital, tendo lido todos apenas uma vez, sendo maioritariamente o livro *O mercador de coisa nenhuma*, que foi o livro que quando nós mandamos ler já não estava à venda então nós estivemos a ajudar a encontrar.

Y18 - Estavam esgotados.

P4 - Nem era esgotado deixou mesmo de ser editado, pronto e nós mandamos o livro por *email* e vocês leram no computador.

Y16 - A mim foi a mãe da Inês que me mandou.

P4 - Apenas 5 de vocês afirmaram já ter lido em algum tipo de suporte digital, tendo lido todos apenas uma vez, sendo maioritariamente o livro *O mercador de coisa nenhuma*, à exceção de um de vocês que afirmou ter usado o *iphone* para ler as instruções da lego.

Y1 - O Gonçalo.

Y6 - Não foi um *iphone*, foi um *ipad*.

Y5 - Olha as instruções da lego é ver não é ler.

P4 - Quando é para ler não pega num livro e está meia hora a ver o que é que vai ler, e agora que é para estarmos aqui numa conversa está a ler, fico desorientada. Olhem alguém tem alguma coisa a acrescentar a este resumo que a Ana e a Andreia fizeram?

Y7 - É assim eu já te disse que não gosto que me chames isso!

P4 - Olha que bem. Com uma visita na sala e de repente começam a mandar espingardadas de um lado para o outro da sala. Adoro. Olhem agora eu tenho aqui um texto que a Andreia (...) ah estavas a dizer que só falamos sobre livros, nós com a Andreia só estamos a tratar do tema relacionado com os livros. Portanto esta semana, hoje vimos o resumo do questionário que vocês preencheram sobre livros e depois amanhã vem outra vez, estamos com a Ana e vamos ler o resumo da sessão que vocês fizeram sobre os programas televisivos. Agora a Andreia deu-me aqui um texto que eu vos vou ler. Sabias que cada uma das séries de desenho animado que vês na televisão envolve um conjunto de tarefas. Queres saber quais são? Em primeiro lugar temos de ter uma história para contar esta história pode ser inventada, pode ser uma história conhecida ou uma adaptação de outra ou mais ainda, contar algo que observamos na vida real. Tantas

histórias há por contar, não achas? Nas histórias, como tu já sabes, há ação, personagens, lugares onde os personagens desenvolvem a ação e onde tudo acontece...

Y5 – Podemos inventar uma história?

P4 - ... pode ser de dia, pode ser à noite, tem diálogos e muitos outros sons e música. Os personagens das histórias vivem os acontecimentos, podem ser figuras humanas como representações de animais, de outros seres vivos ou de seres inventados pela fantasia e imaginação do autor da história ou do seu contador.

Y5 - Podemos inventar coisas ou não?

P4 – Posso ler até ao fim? Depois de sabermos qual a história que temos para contar é necessário começar a pensar nos heróis e nos vilões (os personagens), na personalidade de cada um, no que gosta, do que não gosta, dos amigos que tem, de outros de que não gosta, de como gostam de vestir-se dos objetos que utilizam e dos lugares (cenários) em que vivem e convivem. A seguir a isto temos de fazer cada um dos desenhos, pensar nas cores e sei lá mais o quê, pensar em tudo. Isto não vos faz lembrar nada?

Y1 – Sei lá mais em quê. Quando fizemos um filme com o pai da Maria.

P4 – Quando fizeram um filme com o pai da Maria passaram por isto tudo, escreveram uma história, fizeram os vossos desenhos.

Y4 - O storyboard!

P4 - Os storyboards, está? Isto são tudo coisas que os *designers* gostam de pensar e de fazer acontecer pelo desenho. Terminada a tarefa do desenho passam à tarefa do movimento. À animação. É preciso colocar tudo o que criaram a mover-se. Finalmente está-se em condições de começar a gravar um episódio. E então ficaram agora a saber algumas das tarefas que envolve a elaboração de um programa de desenho animado. Agora gostávamos que te colocasses no lugar do *designer* dos desenhos animados. Temos uma história para contar *A Fada Oriana* de Sophia de Mello Breyner, que vocês nos disseram que conheciam e que gostaram muito.

Y1 - Eu não conheço.

Y15 – Eu não conheço.

P4 – Para quem não conhece eu tenho aqui o livro para vos ler algumas partes. Temos uma história para contar *A Fada Oriana* de Sophia de Mello Breyner, que vocês nos disseram que conheciam e que gostaram muito, e vocês são membros da equipa de criação e produção da série sobre a fada Oriana. Querem fazer o desenho da fada Oriana?

Todos – Sim!

Y5 - Eu sei lá como é que ela é!

P3 - Olhem para quem não sabe como é que a fada Oriana é eu vou-vos ler a parte do livro onde encontramos a descrição da fada Oriana.

(Leitura de excerto do livro e momento de desenho)

Anexo 21 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (2ª Sessão, 2 e 3 Abril 2014)

P2 – No dia 27 de Março estivemos a discutir sobre os livros que vocês leem, as surpresas que encontraram, as horas e os formatos, e sobre os programas televisivos sobre livros que conhecem. Vamos começar a sessão de hoje com a apresentação dos resultados da discussão que tivemos nesse dia. Depois de ouvirem os resultados podem acrescentar ou retificar alguma coisa que não foi dita ou que acharem que é relevante. Relevante é qualquer coisa que não esteja aqui referida e se vocês acharem relevante, dizem no final. Primeiro tema era o tema 0, vamos começar pela escala de classificação de livros que vos foi apresentada. Dos 7 livros apresentados, que eram eles *A menina do mar*, *A fada Oriana*, *A floresta*, *A árvore*, *O rapaz de bronze*, *O cavaleiro da Dinamarca* e *O mercador de coisa nenhuma*, aquele que a turma classificou com um maior valor, ou seja, o que mais gostaram desses 7, foi o d' *A fada Oriana*, tendo sido este também aquele que mais alunos afirmaram conhecer. Ou seja de todos os livros que estavam aqui no quadro, aquele que mais pessoas gostaram e que mais pessoas conheciam era *A fada Oriana*.

Z17 – Mas não pode ser porque o que nos demos foi o mercador de coisa nenhuma.

P2 – Mas se calhar muitos só leram o conto e não leram o livro, como o livro estava esgotado, percebes?

Z17 – Mas só leram o conto.

P2 – Leram o conto mas muitos não sabiam que o conto era desse livro.

Z3 - Eu li o livro todo.

P2 – Está bem mas houve pessoas que não conseguiram comprar o livro, porque o livro estava esgotado, leram só o conto que vos foi pedido.

Z18 – Eu também li só o conto.

P2 – Mas conheces o livro, mas não leste o livro todo pois não.

[...] - Eu li.

P2 – Ora o outro tema era sobre os livros que são preferidos pelo vosso grupo. A turma mostrou ter bons hábitos de leitura e gosto pela leitura uma vez que todos responderam á questão tendo até referido mais do que um livro. Os livros mais apontados como favoritos foram da coleção d' *Os cinco*, de Enid Blyton, *Tintim* de Hergé e o *Diário de um banana* de Jeff Kinney. Apesar de em menor número, registam-se alguns livros favoritos de autoria portuguesa sendo que 4 deles são de Sophia de Mello Breyner, *O cavaleiro da Dinamarca*, *A menina do mar*, *A fada Oriana* e *A floresta*. As restantes obras portuguesas referenciadas são *Gatitanic* de Álvaro Magalhães, *Uma aventura* de Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada, *O mercador de coisa nenhuma* de António Torrado e *Lucas Scarfone* também de Álvaro Magalhães.

Z9 – O diário de uma totó.

P2 – O diário de uma totó, de quem é esse sabes?

Z1 – É de Rachel Rose.

Z10 – O livro da *Matilda*.

P2 – Mas olhem atenção não vale a pena acrescentarem livros que já foram ditos da outra vez.

[...] - Pois Matilde.

P2 – Se já disseram da outra vez.

Z10 – Sim mas não está aí.

P2 – Sim não está aqui porque no estudo não teve número suficiente de pessoas a gostar dele.

Z11 – Ratatui.

P2 – sobre as surpresas o grupo referiu foi o ser engraçado, as piadas, os desenhos, os mistérios, a aventura, entre outros. Alguns meninos referiram também acerca dos heróis, dos cenários, do lugar onde se passa a história e dos temas dos livros, por exemplo falaram das suas histórias referindo uma mulher que se transforma em falcão, um gato que salva o barco onde está a sua namorada e de um mercador que vendia coisas ridículas, houve até um caso de um menino que referiu que a surpresa que encontrou foi o facto de existir uma série que tinha sido inspirada num dos seus livros preferidos sobre o *Peter Pan*.

[...] - Foi o Pedro Amado.

P2 – A partir das palavras mais utilizadas pelas crianças percebe-se a preferência em relação ao tema da aventura e em segundo lugar o tema da comédia. O tema 3, o livro que se encontram a ler de momento. Mais uma vez todas as crianças mostraram ter hábitos de leitura presentes, algumas referiram até que se encontram a ler mais do que um livro ao mesmo tempo. Novamente verifica-se que os livros que as crianças mais leem de momento são o *Tintim* de Hergé, *Diário de um banana* de Jeff Kinney e *Os cinco* de Enid Blyton. Fazem referência a apenas 3 obras portuguesas, o *Gatitanic*, *O mercador de coisa nenhuma* e *Uma aventura*. Agora alguém quer acrescentar alguma coisa? Guilherme queres acrescentar alguma coisa?

Z2 - É só para dizer que estou quase a acabar mesmo.

P2 - Sim mas queres acrescentar mais algum?

Z2 – Sim. O livro dos gatos.

Z5 – o *Aladino*.

Z8 – Asterix e obelix.

Z16 – O que eu estou a ler agora é *100 razoes para ser benfiquista*.

(risos)

P2 – Relativamente a programas de televisão sobre livros. Quase toda a turma afirmou não conhecer, á exceção de 4 crianças, dois que nomearam os programas, *A minha estante* e um concurso de leitura, e dois que simplesmente responderam que viam sem referir qual. Entretanto alguém se informou, alguém viu algum programa sobre livros? Ninguém tem nada então?

Z18 – O Asterix.

P2 – Querido a pergunta era programas sobre livros.

Z18 – Mas é de um livro.

P2 – Ah ok já percebi.

Z10 – Mas é um programa sobre livros.

P2 – Sim, isso é um programa baseado num livro.

Z3 – Ah, eu não sei como é que se chama o programa mas é na rtp1, é assim (...).

P2 – Há alguém que lê uma história?

(Perda de informação devido a falha do vídeo)

P2 - No tema 6, que era horas de leitura. Verificou-se uma preferência pela leitura à noite por quase toda a turma. Apenas 3 afirmaram que liam noutras alturas como durante a manhã, ou sempre que podiam o que mais uma vez demonstra os bons hábitos de leitura. No tema 7 que era conversas sobre livros. Verificou-se que existe alguma influência uns sobre os outros relativamente aquilo que leem, nomeadamente em relação ao livro do *Tintim* que um aluno mostrou ser o seu preferido e que varias crianças falaram terem começado a ler porque o amigo lhes tinha falado sobre o livro. Outra situação foi em relação ao livro de *Matilda*

Z10 – yes!

B3 - em que uma das meninas partilhou com a amiga o facto de ter lido esse livro e ter gostado bastante o que levou a outra menina a procurar o livro que também tinha em casa e a lê-lo. Os temas de conversa que as crianças mais parecem ter têm a ver com a partilha da história em si e dos gostos relativamente a diferentes partes do livro. Quanto á definição de livro verificou-se que a maioria das respostas dadas girou em volta de uma discussão gerada por duas das crianças no início em que uma afirmava que um livro era essencialmente um conjunto de palavras e frases e a outra discordava que um livro pudesse ser simplesmente um conjunto de frases. Neste sentido a maioria das crianças deu a sua resposta tendo em conta a sua perspetiva. Ou seja responderam consoante aquilo que achavam. O último tema, o livro em suporte tecnológico. A turma parecia estar mais familiarizada com o termo de suporte tecnológico, a maior parte, 14 crianças, já leu em algum tipo de suporte tecnológico, tendo sido a maioria num tablet. Também referiram alguns dos livros que já tinham lido, tais como: *O mercador de coisa nenhuma, Conto do rio, Contos da Irene Lisboa, São marinho, A bolacha maria*, Tutoriais. Alguém tem algum livro a acrescentar?

Z11 – Ah, eu já vejo.

Z16 – *O cão e o gato.*

P2 – E isso é o que, é um livro?

Z16 – É um livro sobre o cão e o gato que depois ficam amigos.

P2 – E é um livro ou é uma página da internet?

Z16 – É uma página da internet

P2 – Mas tem histórias é isso?

Z16 – Sim tem umas histórias.

Z11 – *Gerónimo Stilton e A vaca Cornélia.*

P2 – Mas lestes esses livros no tablet foi? Ou não, não é disso que estas a falar, estás a falar de livros que leste também? Foram dois livros que já leste também, o Gerónimo Stilton e A vaca Cornélia. Estas a ler ou já acabaste de ler?

Z11 – Já acabei.

(leitura de excerto do livro e momento de desenho)

Anexo 22 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (3ª Sessão, 8 Maio 2014)

Investigadora – Então da ultima vez que eu estive cá não se se vocês se lembram o que estivemos a fazer.

Y12 – Estivemos a fazer um desenho da fada Oriana. Eu não o acabei.

Y18 – Eu não fiz.

Investigadora – Pronto mas não faz mal. Eu depois vou precisar de os levar outra vez mesmo que não estejam acabados para que todos participem mesmo que não estejam acabados os desenhos.

Y12 – Vamos fazer um concurso?

Investigadora – Não. A professora leu-vos um bocadinho do livro que falava sobre a fada Oriana que viviam na floresta que tomava conta dos animais e das pessoas, e vocês fizeram um desenho segundo a vossa perspetiva, certo? Sobre aquilo que vocês se lembravam da fada Oriana. Então eu hoje trouxe-vos um texto que tem a descrição física da fada Oriana segundo aquilo que a Sophia de Mello Breyner escreveu. A descrição aos olhos da Sophia, e é isso que eu quero que vocês leiam agora para que vocês tenham uma ideia de como era a fada segundo a Sophia.

P3 – Segundo a Sophia de Mello Breyner que é a autora do texto sobre a fada Oriana, não é? Foi ela que escreveu o livro. Olhem para isto ser uma coisa mais organizada eu vou ler em voz alta o texto e vocês acompanham está bem? Que é para não estarmos aqui á espera de diferentes ritmos de leitura. Portanto isto é um excerto, um pedaço do texto do livro da fada Oriana em que se descreve um pouco da fada pelas palavras de Sophia de Mello Breyner que foi a escritora que escreveu esta história.

(leitura do excerto)

Investigadora – Então, como é que é a fada Oriana?

Y13 – Tinha olhos azuis, cabelo loiro com caracóis, tem um pescoço fininho e alto, tinha uns lábios vermelhos e, ah! O nariz fino.

Y12 – Ah sim! As asas da cor do ar, claras e brilhantes.

Y11 – A sua pele branca como lírios.

Investigadora – Eu inspirei-me também em algumas séries que gostava e fiz desenhos a partir dos desenhos que vocês fizeram. Então agora é isso que eu vou mostrar e vocês vão avalia-los. Dizer o que é que gostam neles, o que é que não gostam.

(distribuição de fichas)

P3 – Olhem, a Andreia agora vai projetar estas imagens que aqui estão a preto e branco. A Andreia vai projetar a cores para vocês poderem ver a imagem colorida e depois o que é suposto é que vocês em função daquilo que a imagem vos sugere, a classifiquem. Tem aqui esta espécie de estrelas, estão a ver? E então como é que isto funciona. Há cinco coisas para avaliar. Tem que

avaliar as formas do desenho, o cenário que é aquilo que está por trás da figura, a própria figura, as cores utilizadas na imagem, e a face. O que é a face?

Y14 – E como é que começamos?

Y1 – A cara.

P3 – É a cara da figura, estão a ver? Vocês podem achar muito giro o boneco mas não achar tão interessante a cara, ou podem achar a cara interessante mas o boneco no seu conjunto não tão...

Y1 – Não gosto nada da cara.

Y13 – O que é que são as formas?

P3 – As formas são todas as formas que estão aí. As formas das árvores, a forma dos animais, a forma do corpo.

Y11 – O cabelo conta como face?

P3 – Não face é face mesmo está bem?

Investigadora – Então eu vou começar por mostrar a primeira. Vocês podem ir falando dizendo o que acham.

Y12 – É a Isabela fada Oriana.

Investigadora - Em relação às formas o que é que vocês acham desta imagem?

Y17 - Às formas eu acho medio.

Y7 - Eu gosto muito da figura.

Y11 - Ela tem cara de santa, mas não é nenhuma santa. (risos)

Investigadora – Em relação às formas estas aqui são

Y12 - É Phineas e Ferb fada Oriana.

Y1 – Mas as formas e a figura é a mesma coisa.

Investigadora – Não, as formas em geral, depois a figura é só esta aqui.

Y12 - É a Isabella mascarada de fada Oriana. Mas foste tu que desenhaste? Sozinha? No computador? Ah isso é fácil!

Investigadora - Não têm mais comentários?

Y17 - Não, está mal concebido.

Y12 - Podes passar para a outra imagem.

P3 – Já podemos avançar para a próxima figura?

[...] – Sim.

Y17 - Este desenho é horrível.

[...] – Ew.

Y16 - A cara dela parece que foi atropelada!

Y14 - Eu até acho o desenho engraçado e dá-lhe assim um ar, como é que eu hei-de dizer\

Y1 – Horrível. Que tem uma ideia de repente.

Y14 – Parece engraçado.

Y16 – Não gosto da forma de uma árvore que está ali que tem um buraquinho, não gosto dos pés, não gosto das cores.

P3 – Mas não gostas porquê, és capaz de avançar? O gostares mais ou menos já dizes no gráfico agora eu acho que a Andreia gostava de perceber é por que razão é que tu não gostas do que não gostas ou por que razão é que se gosta do que se gosta. Consegues perceber? Por exemplo naquela árvore com o buraco, o que é que te incomoda, o que é que te desagrada?

Y16 - É os ramos parece que são muito gordos e eu não gosto lá muito disso, porque os ramos não são tão realistas.

Y8 – Não gosto muito dos pés e das mãos, as mãos por causa que estão um bocadinho magrinhas, os pés a mesma coisa só que só têm 3 dedos.

(risos)

Y1 – É assim eu acho que a cor daquela árvore podia estar um bocado melhor distribuída, o desenho não está muito realista, aquela coisa roxa que vocês vêm dentro da árvore é um mocho, acho piada a alguns pormenores só que acho que o desenho podia ter tido um bocadinho mais de rigor.

Y17 - Não gosto nada da face porque o cabelo parece que está assim (faz careta) maluca, e depois há, as árvores não são todas verdes e os mochos ou lá o que é aquilo que está dentro da árvore não são roxos e os pés têm 3 dedos e é um ovni.

Y13 – Vou falar primeiro sobre o cenário, eu acho que o desenho até está giro só que é que aquela árvore pode-se ser criativa e pintar de varias cores as cores que quiser mas também temos de ter um bocado a noção das coisas porque aquilo é um tronco de uma árvore verde, pode ser musgo, mas um verde tão intenso. As cores eu acho que as cores até estão giras.

(Mudança para a figura 3)

Y4 – Eu acho que o cenário está giro, também gosto do caracol em cima da tartaruga, o cabelo da figura está um bocadinho á maluca e pronto.

Y1 - Eu gosto muito do cenário, acho uma ideia gira aquelas arvores lá ao fundo e o fundo amarelo. Gosto das cores acho que estão bem distribuídas. Acho piada também ao caracol. Depois gosto muito do vestido dela, o cabelo até pode... mas também está bonito. Não gosto muito das pernas são um bocado finas.

Y16 - E a pose? A pose que ela faz. É feia. Pirosa. Eu acho que ela está apaixonada pelo caracol.

Y13 - Ela pode estar chateada tipo assim “ai ai”.

Y4 – Pela cara dela não.

Y13 – Ela está assim (faz careta).

(Mudança para a figura 4)

Y12- Eu acho que desta vez ficava igualmente feio a lápis e a computador, porque não consigo imaginar aquilo em lápis, ficava igualmente feio e também acho que este desenho a computador parece aqueles desenhos, aquelas imagens que dão naqueles que tem o canal júnior.

Y14 - Chama-se Disney júnior

Y12 - Não outro! Ainda mais infantil, praí para 1 ano.

[...] - Jim jam?

Y2 - Baby Tv?

Y12 – Sim

Y13 – Baby Tv, é o que ele diz.

P3 – Então achas que este desenho é muito infantil, porquê?

Y12 – Mesmo muito, porque não gosto do nariz e também não gosto do cabelo, e os sapatos são mal feitos, porque é daqueles que os meninos fazem.

P3 - Faz-te lembrar os desenhos dos meninos mais pequenos, é isso?

Y12 – Sim só que os dos meninos não tem corpo, é que alguns meninos só desenhavam a cabeça, o cabelo, os olhos, a boca.

Y14 - Tu também fazias isso de certeza.

Y12 - Não eu fazia só riscos. E pronto.

Y16 – Não gosto do cenário, acho que as cores não condizem muito bem, o vermelho com o verde, o castanho com o cor-de-rosa, etc. Depois as cores, gosto, não gosto lá muito. A face não gosto nada. A figura não gosto lá muito e as formas não gosto nada.

Y5 - Não gostas dos cogumelos?

P3 - Mas queres explicar porquê?

Y16 – É porque as árvores, elas deviam de soltar mais plantas e não ficar assim só com aquelas plantas e também acho que o branco não fica lá muito bem naquela imagem. E os sapatos horríveis, e as pernas muito fininhas e as asas quase que não se vêem.

Y1 - Eu antes quando vi isto eu pensava que ela estava a voar, só que como se via o início das árvores percebi que ela estava no chão, mas é que não faz, não me faz sentir, porque todas elas estavam numa floresta, esta está numa floresta com um fundo branco que não existe. Devia ter assim um bocado de volume. E as árvores podiam estar um bocado mais criativas nem que seja estar mais espalhadas as coisas e pronto em relação à cara eu gosto do cabelo porque acho que tem assim um volume. O nariz eu não gosto muito, parece uma cenoura. Tem uma boca um bocado fina ... e depois uns olhos redondos e azuis, não gosto dos olhos.

Y6 – As árvores estão muito afastadas, tem poucos ramos e os ramos não tem pormenor suficiente para parecerem mesmo ramos, tem poucas ervas para uma floresta e poucas árvores, e também é preciso haver mais cogumelos, mais ervas mais vegetação.

Y11 - Abocado eu lembrei-me que este desenho podia ser imaginativo, podíamos imagina-lo, hm também acho que as árvores, não gostei da parte daquela relva ali entre as árvores, não está com muitos pormenores. A parte das folhas aquilo ficou um pouco mal porque não se está a perceber muito, de resto também pensava que estava a voar, talvez só assim um bocadinho a voar. O nariz parece uma cenoura. O cabelo está uma bola espalhado sim pronto, tipo caracóis mas espalhado. Depois as asas não se percebe assim muito porque em todo o lado apareciam transparentes e aqui apareceram azuis. Depois o vestido não gostei muito, as pernas não se percebe muito. Os sapatos estão mal desenhados. E depois também gostei da parte dos cogumelos.

Y17 – A única coisa que eu gosto é os cogumelos. A cara não se vê. Os olhos são, digamos, tão pequeninos que nem se vê a parte mais escura e os olhos são azuis, azuis e ocupam isto tudo, e são minúsculos, e as pestanas não se vêem. E para já as asas são horrivelmente mal desenhadas, eu vejo naquilo ovais, nem

ovais, uma coisa inexplicável. A vegetação devia ser muito melhor feita, e para já, o que é que são aquelas coisas que estão a sair da árvore? Escadas ou ramos? Não se percebe. E para já os sapatos não são assim, os sapatos não são isto assim e depois uma coisa assim inclinada, inexplicável. E depois, a cara dela o nariz é só uma mancha castanha, não tem rigor nenhum, nem faz o que se deve fazer quando se está a desenhar um nariz. É péssimo, intragável!

Y13 - Eu acho que o cenário até está giro, estas árvores, mas o que me parece é um jardim.

P3 - Achas que tem mais ar de jardim do que de floresta.

Y13 – Sim, o jardim tem uma duas três árvores, e o resto é tudo flores, erva pronto. E acho giro as árvores, não acho nada o que o vicente diz sobre escadas ou ramos porque acho que se percebe, pode ser uma coisa simples mas percebe-se, depois os olhos acho que estão muito pequenos e um bocadinho infantis mas gosto do azul que está a ser usado eu acho que a pele podia ser mais forte que assim os olhos sobressaíam mais. Acho que o nariz está eh... está divertido porque por um lado até é giro ser diferente deles todos, e por outro é um bocado cenoura podre, depois acho que o vestido é giro porque as cores combinam porque o vestido é giro porque as cores combinam, o vestido é simples não é uma florzinha aqui outro laço, ah é simples. Depois os sapatos, se ficássemos ali muito tempo conseguiam tar muito bem, mas se aquilo tivesse um limite de tempo até está bem para o seu limite de tempo. E acho que os cogumelos estão bem trabalhados, estão bem-feitos, e acho que as asas elas à primeira vista, alguém podia pensar que as asas eram uma poça de água que tinha surgido e o boneco estava tipo á frente da poça de água, e tinha aquela impressão, á primeira vista. Mas se ficarmos com atenção ao fim de alguns segundos, percebem que é as asas, acho que são uma coisa secreta assim mais discreta e ao mesmo tempo um bocado á pressa.

Y7 – Eu acho que a floresta tem muito mais arvores e devia ter muito mais árvores.

(Mudança para figura 5)

Y7 – Gosto muito das árvores e dos ramos, os tons de castanho que misturaram gosto muito. Os arbustos também gosto, agora a fada, gosto também gosto muito da pose e da roupa. Porque fica bem ao pé da água.

P3 - O que é que vos inspira, que sensação é que vos transmite?

[...] – Que ela está calma, de calma.

Y1 - Tipo a ouvir o som mesmo do lago.

P2 - Uma certa serenidade é isso?

Y7 – E depois tem também tem castanho também ficaram bem.

Y6. - Principalmente á margem do rio é onde as plantas precisam muito da água que trás nutrientes para as plantas viverem. Normalmente às margens dos rios e dos lagos há sempre mais plantas.

Y11 – Gostei da cor do vestido, um azul bebe mas não é bem bebe, também tem um bocado de branco, também gostei da parte das árvores, aqueles risquinhos acho que ficaram muito giros, da parte a lápis, gostei muito mais. O cabelo é um amarelo-torrado com uns risquinhos, já a cara foi mais trabalhada, depois gostei muito dos arbustos, como o Gonçalo disse, se pusesse mais arbustos ia estragar o desenho todo, ela está ali com aquela parte, e acho que se pusesse mais era um abuso, gostei da parte das maçãs,

gostei dessa parte e gostei da parte da terra que está tipo uma terra assim com, tipo uma terra seca que tem a coisa de uma margem com uns risquinhos. Depois o reflexo dela na água está muito giro, o tom de azul-escuro com, fica muito bonito com o tom mais claro, e é isso.

Y13 - Neste desenho consegue, por exemplo o vestido dela é azul só que parece que tem branco por causa das sombras do sol, neste desenho não aparece o sol mas percebe-se que se continuássemos o desenho para cima e para os lados aparecia um raio de luz.

Investigadora – Vocês de certeza que têm nestes cinco um preferido e era para na folha que tem o excerto, na parte de trás, vocês escrever qual a vossa figura preferida. Estão aqui todas com os números. E depois também ela pode ser a vossa preferida mas se calhar há alguma coisa nela que vocês gostavam de mudar, então se houver vocês escrevam.

(Preenchimento da ficha)

Anexo 23 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (3ª Sessão, 15 Maio 2014)

(Perda de informação devido a falha do vídeo)

P1 – Enão quem já acabou só para nós percebermos, quem já avaliou. Quem já avaliou em termos de formas, cenário, figura, cores e face, pousam o lápis que depois a Andreia vai falar.

Investigadora – Vocês podem dizer tudo o que acharem. Se acham bem se acham mal, se acham que precisava de se acrescentar alguma coisa ou se havia alguma coisa que havia de ser mudada, digam aquilo que pensarem.

Z19 – Eu acho que está muito giro o desenho, mas eu só acho que o cenário podia estar com mais animais e mais preenchido com mais árvores e isso, o resto está tudo bem.

Z3 – Eu acho que ela não era totalmente encaracolada, eu acho que era encaracolada só atrás. Ah e devias ter morangos na arvore, podia ter frutos nas árvores, e é só isso.

Z12 - Eu acho que nas cores acho que o cabelo podia mudar de cor.

Z7 - Mas a Oriana era loira.

Z12 - Ah ok então.

Z7 - Eu acho que as formas estão boas, o esquilo e a Oriana também estão bons, a face está boa, as cores também podiam mudar mas o cenário podia ter um bocadinho de mais árvores e, mas as arvores também estão boas.

Z17 – Eu acho que o cenário está bem feito e a figura também e acho que está tudo muito bem.

Z16 - Eu acho o mesmo acho que as formas estão muito bem-feitas, o cenário também, a figura também, a face e as cores combinam muito.

Z1 – Eu acho que as cores estão bem escolhidas, acho que podia haver um ou dois pássaros e algumas flores e o resto está tudo bem.

Z4 - Eu acho que está tudo bem mas só que eu acho que as arvores lá ao fundo no cenário a copa das árvores devia estar mais folhada.

Z15 - Eu acho que o cenário podia ter mais algumas coisas.

Z6 – Acho que só precisa de por mais animais e mais nada.

Z18 - Eu acho que está tudo giro mas acho que o esquilo podia estar a agarrar uma noz.

Z8 – Eu acho que está tudo muito giro, escolheram bem as cores da fada Oriana, só devia ter, o cenário estar mais preenchido.

[...] - Eu acho que que está tudo bem mas o rosto devia mudar.

Z9 - Eu acho que está tudo muito giro acho que devia o tronco das arvores com mais tom de castanho.

B14 – Eu acho que está tudo bem e mais nada.

Investigadora – Então não têm mais nada a dizer sobre esta imagem?

Z9 – Nop.

Investigadora – Então vamos passar à próxima. Agora na figura 2, preencham e depois falamos.

(Preenchimento da ficha e mudança para figura 2)

Z4 – O que é que eram as formas?

Investigadora – As formas são, as formas de todos os elementos. Sobre as formas, nesta imagem as formas são muito mais redondas do que na imagem anterior por exemplo.

Z3 – Eu acho que esta está pior do que a outra. (risos) É que ela está um bocadinho tonta. E o que é que é aquela coisa roxa?

[...] – É um mocho.

Z7 – Eu acho que a cara da boneca podia estar um bocadinho melhor e as formas também um bocadinho, e também gosto dos cogumelos.

Z18 – Eu acho que está tudo giro só que o cenário podia ter mais animais.

Z6 – Eu acho que este está muito criativo.

Z1 – Eu acho que as formas, a forma está bem. Eu acho que a fada devia ter sapatos. Que as asas deviam estar um bocadinho mais trabalhadas, e não gosto muito daquela arvore onde tem o mocho, porque não gosto muito, e as folhas não estão muito giras e os ramos e devia ter mais verduras, animais e plantas, não! Flores. Ah e as cores estão bem.

Z16 – Eu acho que o cenário a face e as cores estão todas muito bem, mas a única coisa que eu acho que devia estar melhor é os pés.

P1 – É o único pormenor da figura que te desagrada é isso?

Z16 – (acena que sim) De todo o desenho.

Z17 – Eu acho que o desenho anterior era mais para desenhos animados, eu acho que este aqui é mais para tipo para resumos, livros mais infantis, para mais pequenos. Mas este também está muito giro por isso, tem uma característica diferente mas também está muito giro.

Z5 – Eu acho que está todo muito giro, mas acho que o cenário devia de ter mais coisas.

Z19 – Eu acho que está muito giro, está engraçado. Sinceramente não gosto do rosto, não gosto muito. Acho engraçada aquela árvore com o mocho mas, isto eu acho que, para nós que pronto somos que já estamos no 3º ano acho que não é muito giro, mas acho que para miúdos tipo praí 4 anos acho que isto é muito giro.

Z9 – Eu acho que o cenário está muito giro, as formas também, a figura também, as cores também acho que ficaram bem, a face é que eu não gosto muito dos olhos e acho que concordo com a Francisca, devia ter sapatos, ficava mais giro com sapatos.

Z4 – Eu acho que a fada está engraçada, também acho que os pés estão um bocadinho mal. Depois eu acho que aquela parte verde assim grande ... depois acho que os cogumelos ali estão giros mas acho que devia haver mais.

Z2 – Eu gosto do mocho acho engraçado, também gosto da outra árvore onde está o mocho e dos cogumelos. A única coisa que eu não gosto é, não é a única, é os olhos estão demasiado abertos e só há mais ou menos verde.

(Mudança para figura 3 e preenchimento da ficha)

Z17 – Eu acho que não parece muito uma fada.

Z1 - Eu acho que as cores não estão muito bem escolhidas para cada personagem, para o caracol para a tartaruga e para a fada, e eu acho que não se nota nada que é uma fada, primeiro não se vê as asas e segundo eu acho que (...).

Z2 - Eu gosto do desenho porque as sombras ali ficam bem, acho engraçada a tartaruga e o caracol, e gosto daquela folha ali, mas a boneca é que eu não, a fada eu não gosto porque tem um ar mau e só de ver um caracol em cima da tartaruga ficou digamos zangada.

P3 – Achas que ela tem um ar zangado porquê? O que é que te faz inspirar esse ar zangado?

Z2 - Porque está a olhar para o caracol e para a tartaruga e acha que o caracol não devia estar em cima da tartaruga.

P3 – O que é que na figura te faz sentir que ela esta zangada?

Z2 – Pôr as mãos na cintura.

Z9 – Eu acho que está tudo muito giro, o cabelo acho que podia estar, devia ser mais, eu sei que ela tem o cabelo encaracolado mas acho que devia ser mais esticado, não devia ser muito assim. E acho que as cores deviam ter mais cor.

Z4 – Eu acho que as figuras estão engraçadas, principalmente o caracol em cima da tartaruga, também acho que aquelas árvores cá de frente estão muito bem desenhadas e aquela de trás ali também estão.

Z19 – Eu acho que está muito giro, as únicas coisas que eu não gosto muito é, a figura não parece bem uma fada, é assim uma adolescente que esta zangada com o caracol e a tartaruga e a tartaruga escondeu-se. E também acho que as arvores estão muito giras, as de cá, mas podam ter umas folhas ou assim uma copa. E eu acho que aquilo lá ao fundo acho que não deve estar assim mais ou menos uma sombra, acho que não.

P3 – Porque é que não gostas?

Z19 – Porque tira a cor ao desenho, o desenho está tao colorido e está com cores giras e aquilo acho que\

P3 – Morre ali um bocadinho a intensidade do desenho, é isso?

Z19 - E as asas podiam estar mais carregadas.

Z11 – Eu acho que o desenho está muito giro, mas acho que as asas podiam estar um bocadinho mais carregadas. Também gosto das árvores e acho o caracol muito engraçado.

Z8 – Eu só queria acrescentar uma coisa que era que o vestido, o que ela tem vestido podia estar mais colorido e daquilo que o frederico disse também parece que está zangada pela postura do desenho e porque tem os olhos assim em bico que é como eu costumo representar uma pessoa zangada.

Z10 – Eu acho que para a fada estar mais amável e tenha um ar mais feliz ela sei lá podia estar a sorrir ou assim.

Z6 – Acho que está engraçado as cores ficam bem até. A fada está (...) e não percebo qual é o mal até.

Z5 – Eu acho que o desenho esta todo giro mas também acho que as asas deviam estar um bocadinho mais carregadas, acho que ficava muito giro, e gosto do caracol.... Se o caracol quisesse, o caracol não precisava estar em cima da tartaruga porque nunca ia andar mais depressa porque a tartaruga também anda devagar.

Z16 – Eu quero acrescentar uma coisa ao que eu tinha dito. Eu não percebo porque esta uma coisa atrás sem cor, é a sombra das árvores na parede ou é outras árvores.

P3 – O que é que a ti te parece?

Z16 – A sombra.

P3 – Achas que é a sombra destas árvores num muro, é a sugestão que te dá?

Z16 – Não mas eu não sei o que é que esta atrás. Porque se não fosse a sombra tinha de ter plantas mas se não esta ali atrás nenhum arbusto, só esta ali atrás o céu como é que as arvores ficam de outra cor.

Z17 – São árvores mais atrás, mais lá ao fundo. Eu acho que este desenho, tal como eu disse na primeira figura, eu acho que é mais para desenho animado.

Z1 – A fada podia estar a voar e também o vestido e os sapatos podiam ter posto mais linhas.

Z9 – Eu tenho só uma pergunta. Ela tem os olhos azuis não é?

Investigadora - É.

Z4 – Eu tenho uma coisa a acrescentar, duas coisas. Primeiro eu discordo com toda a gente que disse que a fada estava zangada com o caracol e com a tartaruga. Porque não me parece que ela estava zangada.

P3 – O que é que te parece que ela está?

Z4 – Um bocadinho espantada de o caracol subir para cima da tartaruga. E eu acho que ela não se parece muito com uma fada porque as fadas não usam bem vestidos desses, é com cores mais vivas.

[...] - Azuis e essas coisas.

P3 – Como é que sabes?

Z4 – Então porque eu já vi.

Z17 – Uma verdadeira?

Z4 – Não mas em livros.

Z8 – Pois mas isto também é um livro.

Z11 – Eu acho que aquela, atrás das arvores que parece a sombra, eu acho que não fica muito giro ficar assim com aquela cor, amarelo-torrado.

P3 – Mas é a cor do céu que tu não gostas ou é a cor das árvores?

Z11 – Do céu.

P3 – Porque é que não gostas?

Z11 – Porque eu acho que devia ser azul.

Z6 – Discordo com toda a gente que diz que aquilo é uma sombra. Se olharem bem não há nada parecido com uma sombra, não há nada igual, e as sombras tem de ser iguais.

P3 – Portanto o que é que aquilo te sugere?

Z6 – Árvores, mais árvores.

Z4 – Eu só tenho uma coisa a acrescentar. Eu acho que o céu assim amarelo fica muito muito muito bonito.

P3 – Tu gostas do fundo assim.

Z4 – (Acena que sim)

P3 – Passamos à próxima Andreia?

(Mudança para figura 4 e preenchimento da ficha)

Z19 – Eu acho que por agora este aqui foi o que eu não gostei muito mas isto aqui é mais para aparecer na BabyTv, porque eu acho que isto aqui não, eu gosto da espécie mas acho que o cenário, e eu acho que o desenho é muito infantil e os sapatos estão uma coisa um pouco estranha, o cabelo está giro mas o resto.

Z18 – Eu acho devia ter feito um desenho um bocado melhor mas acho que as cores estão giras e devia estar mais preenchido.

P3 - O que é que tu achas pior neste desenho?

Z18 – Os sapatos nem as árvores porque foi utilizada uma opção de spray e depois não faz o efeito.

Z6 – Está muito vazio o cenário, está muito branco e isto para mim é para um programa de bebés.

Z3 – Eu não gosto muito deste desenho, mas acho que as árvores não ficaram bem feitas porque a copa não é toda ... e aquilo não pode ser uma folha inteira, uma copa deve ter muitas folhas pequenas e nas folhas mesmo que não se perceba muito bem tem lá buraquinhos pequenos no meio e este aqui foi feito com spray, não se vê nenhuns buracos e isso. Dos cogumelos eu até gosto, acho que ficam bem ali. A um bocado acho que estava engraçado mas também concordo com o Ducla acho que a... é do Babytv.

Z7 – Eu não gosto muito, eu gosto da relva, só gosto da relva e dos cogumelos. Os sapatos estão um bocadinho feios e o que é que são estas coisas aqui assim.

(Mudança para a figura 5 e preenchimento da ficha)

Investigadora – São as bochechas coradas.

Z1 – Eu acho que as cores estão muito bem escolhidas, o nariz não gosto muito porque o nariz não acaba aqui nem começa aqui e as árvores estão muito giras e acho que também não está nada preenchido porque são duas árvores e a fada e cogumelos e não há mais nada, mas o cabelo está muito giro e os olhos são só uma pinta e pestanas.

Z4 – Eu acho que o desenho para uma Baby Tv, eu acho que se for para bebés está bom muito bom,...

Z5 – Eu acho que os cogumelos estão ali muito giros e acho que a fada devia estar mais trabalhada. Que a fada estivesse mais gira, e mas gosto do cabelo.

Z10 – Eu ao contrário de quase todas as pessoas eu adoro o desenho acho que está super giro mas também acho que é para pessoas não bebés mas para pessoas de 4 ou 5 anos. Mas mesmo assim acho que podia ser para a nossa idade.

Z15 - Eu acho que se podia ter trabalhado mais os braços porque nem se percebe que ela tem braços que o fundo (...) branco porque como é cor de pele não se percebe muito bem. E acho que a figura está um pouco mal por causa que (...) não ter sapatos.

Z9 – Eu concordo com o João acho que o fundo está muito vazio, mas acho que os cogumelos ficaram muito giros, acho que a roupa devia ter uma cores mais alegres, a boneca parece um bocadinho uma marioneta mas o cabelo acho que é giro porque ela\

P3 – Disseste que a boneca te parece uma marioneta? Por causa de quê? Da posição dela, da forma do corpo, por causa da cara?

Z9 - Da cara.

Z8 – Eu acho que as formas estão muito giras eu acho que o desenho está todo muito giro, eu acho que escolheram bem as cores, eu só não gosto muito dos sapatos mas o resto, acho que o resto está muito giro porque como o Tomás e o Gonçalo disse, aquela forma de spray nas folhas fica muito giro, parece que são aquelas coisas no pinheiro todas muito juntas.

Z11 – Eu acho que a cara podia, não gosto muito da cara, gosto das plantas e dos cogumelos e acho que podia ter algumas, mais alguma coisa atrás daquela árvore.

Z7 – Eu acho que a boneca está um bocadinho louca, porque eu não gosto muito dos olhos, é que os olhos não são todos azuis assim. Eu acho que se podia trabalhar mais os olhos porque os olhos não são todos azuis podiam ter uma pintinha preta no meio ou serem maiores também.

Z5 – Eu gosto muito dos cogumelos e das ervas porque tem cores mais vivas do que o resto.

Z14 – Eu acho que este desenho está muito giro, o cenário está lindo, os arbustos também, está bom o reflexo na água, a água está bem desenhada, e acho que a boneca está muito gira.

Z12 – Eu acho que está muito giro o cenário e também gosto como pintaram os troncos das árvores com assim sempre na mesma direção e também gosto como a boneca mostra o reflexo na água.

Z16 – Eu acho que o desenho a computador mais bonito que eu já vi nestes tempos, eu acho que é o mais giro. O cenário está muito bem trabalhado, as cores também combinam muito bem, as formas também, a figura também... porque também é um bocado criativo porque uma menina que se esta a ver na água no meio de uma floresta que não tem relva que não é o sítio, o sítio onde, não é um sítio, opa é um sítio um bocado o sítio de cemitério, mas depois tem um lago azul.

Z2 – Eu gosto da cara da boneca é muito realista, parece mesmo uma fada, os arbustos também estão giros, o cenário também esta giro mas eu não percebo o que é que é. Bem perceber percebo mas não sei como é que eles acabam ali os troncos das árvores.

Z6 – É normal podem-se ter partido.

Z8 - Oh todos?

Z6 – Eu não tenho muita coisa a dizer mas acho que está melhor do que todos e não tenho nada para mudar.

Z1 – Eu acho que esta tudo bem só que não há nada que esteja mal, mas neste caso este desenho isto esta imagem é boa para um livro não é boa para uma série televisiva. Eu porque tem mesmo, ao contrário por exemplo a primeira figura é mais para televisão porque parece que isto tem (...).

P3 – Tu achas a primeira o quê, mais boneco?

Z1 – Sim mais boneco eu acho que esta nem sequer parece que foi pintada, parece que foi pegou em varias figuras e não pintou nada... figuras e pós no desenho especialmente o esquilo. E esta parece mesmo que ela esteve com todo o pormenor com o lápis sempre a pintar. Neste caso se desenha com todo o pormenor dá muito mais a sensação por exemplo no rio ou no mar ou no lado assim as ondas o pormenor é muito melhor, e no cabelo também, o vestido também, é tudo, nas árvores em tudo, dá um pormenor muito, e a sensação de movimento

Z8 – Eu acho que o desenho esta espetacular não mudava nada. Eu só não percebo o que é que ela tem ali nas mãos.

Investigadora - Está a pousar as mãos em cima de uma pedra.

Z18 – Eu acho que esta muito perfeito e faz-me lembrar Trás-os-Montes, um sítio onde eu vou.

P3 – Porquê?

Z18 – Porque as árvores todas, o lago onde costumo pescar e o tom da terra também, ...ir às pereiras, tem lá silvas, e adoro amoras.

Z9 – Eu concordo com o Francisco mas eu só quero dizer que isto é o desenho mais giro que eu já vi na minha vida. Parece que foi tirado de um livro.

Z17 – Eu acho que isto também acho que isto é um desenho muito giro, foi dos melhores desenhos que eu já vi ou até foi o melhor desenho que eu já vi e acho que é muito giro porque o cenário está muito giro, o próprio rio vê-se que tem mesmo as ondinhas, o reflexo parece muito realistas, as arvores, eu muitas vezes observo as arvores quando vou tipo, onde o meu avo tem um terreno, tem lá dessas arvores e nós até construámos uma cabana ... e eu passo praticamente o tempo todo a olhar para as arvores e vejo sempre as ranhuras vejo sempre tons diferentes muito parecidos com os que a Andreia fez aqui. Acho que está muito realista.

Z19 – Eu acho que está espetacular, as arvores estão muito giras, o vestido está muito giro, parece de noiva. Só acho que ali, não sei se dá para explicar daqui mas, eu acho que aqui nesta, ela aqui, esta parte aqui parece que é uma sereia.

Z7 - E acho que foi o desenho melhor que eu já vi na minha vida porque as arvores estão super bem por causa das ranhuras, percebe-se, e os arbustos também estão super bem, e também adoro o reflexo, adoro o cabelo e os pés também estão muito bons e as asas também e percebe-se que é uma pedra e o vestido também está muito bem e os braços também e as mãos também e aquela coisinha ali que tem os riscos também está muito bem.

P3 – O que é que esta coisinha vos sugere?

Z7 - Parece uma margem.

P3 - Uma altura não é?

Z7 - E o reflexo também está muito giro.

Z11 – Eu acho que o desenho está mesmo muito giro, gosto também muito do reflexo eu acho que é o desenho melhor de todos os que estão aqui, também gosto muito do cabelo com dois tons.

Z20 - eu não acho que é o desenho mais bonito que eu já vi, eu já vi outros desenhos giros por exemplo a Mona lisa.

[...] - O quê?

Z20 - A Mona Lisa. Está em Paris, no Louvre.

Z3. - Está em casa da minha avó. (risos)

Z20 - Gosto muito dos tons de cabelos que ela tem, as árvores deviam estar melhores, melhorava outros tons, acho que devia ter outros tons, mais ramos, os arbustos é que não gosto assim tanto, estão assim mais ou menos, está assim tudo, depois para ali, para ali.

P3 - Concordas com o Vasco então. Achas que os arbustos não ligam com o resto do desenho.

Z12 – Também gosto deste desenho porque acho que o tom dos troncos das árvores também combinam com o tom da terra, e também gosto do cabelo dela que faz dois tons.

Z10 - Não mudava nada porque está perfeito, e ao contrário dos Vascos e do Gonçalo acho que os arbustos ficam muito bem assim.

Z8 – Eu acho que aqueles risquinhos ali entre o rio e a terra a mim dá-me a sensação que esta molhada.

Z1 – Eu ao contrário das pessoas que dizem que os arbustos estão assim para um lado e para outro e para a frente dá mesmo a sensação do arbusto.

Z17 – Eu acho que dá a sensação de profundidade, tem várias folhas, não é só uma folha gigante, o volume, dá uma sensação e acho que fica mais giro assim do que se fosse pintado assim.

Z4 – Eu acho que o desenho esta muito realista e está giro e eu discordo com as pessoas que dizem que está às 3 pancadas como o Gonçalo diz, é que o arbusto também fica giro assim com esse (...) eu acho que as arvores e os ramos estão mesmo assim com o maior pormenor que pode haver e eu não mudava nada no desenho.

Z19 – A única coisa que nos arbustos é porque está tudo tao pequitinho e isso e a seguir aquilo está às voltas mas é que isso é verdade tem a sensação que são folhas mas isto é um desenho não é a serio e o resto está tudo muito pequitinho, o cabelo e isso.

Z10 – Eu acho que ficam bem os arbustos assim porque combina com tudo porque, o cabelo da menina tem dois tons e percebe-se que os arbustos também as arvores também tem dois tons, e na margem também tem por isso é que eu acho que fica bem.

Z17 – Ó Vasco o objetivo dos desenhos é parecer a realidade não é parecer um desenho pronto olha, faço um desenho imagina, o objetivo dos desenhos, por exemplo está tudo com volume, o objetivo dos desenhos é ter volume que se saiba. O objetivo dos desenhos é parecerem a serio o mais parecido com a realidade.

P3 - Mais ninguém tem nada a dizer?

Investigadora - Então agora vocês, dos 5 desenhos de certeza que têm um que gostaram mais, e eu queria-vos pedir que na folha em que têm o texto, na parte de trás dissessem qual é que é a figura preferida e acrescentassem se mudavam alguma coisa, porque pode ser a vossa preferida mas vocês podem achar que há qualquer coisa que devia ser mudada ou acrescentada.

(preenchimento da ficha)

Anexo 24 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo I (4ª Sessão, 16 Junho 2014)

Investigadora – Então como vocês se lembram da última vez que eu cá estive nós tivemos a definir a linguagem gráfica do episódio da fada Oriana. Eu mostrei-vos 5 desenhos, vocês deram as vossas opiniões disseram qual é que gostavam mais, lembram-se?

[...] – Sim.

Investigadora - Então, aquele que vocês mais gostaram foi este.

[...] – Yey.

Investigadora – Pronto então, agora que nós já temos a linguagem gráfica escolhida, temos que começar a construção do guião, e nós para o guião precisamos de uma narrativa. Neste caso já temos, que é o livro “A Fada Oriana” da Sophia de Mello Breyner. E a partir da narrativa, como nós não podemos contar um livro inteiro num episódio, nós temos de criar uma espécie de resumo, que se chama sinopse. A partir da sinopse, temos que fazer um storyboard. Sabem o que é um storyboard?

[...] – Sim.

Y13 – Sim, lembram-se da storyboard quando o meu pai esteve cá para fazer os filmes?

[...] – Ya.

[...] – Casa assombrada!

Y12 – É tipo uma banda desenhada.

Investigadora – Então vá, o meu storyboard é uma espécie de banda desenhada, sim, que conta a história, mais ou menos, de um episódio ou de um filme por exemplo, onde estão anotados todos os movimentos das personagens, as falas, os movimentos da camera, ok?

Y11 – Eu não me lembro da história “d’A Fada Oriana”.

Investigadora – Não te lembras? Mas nós daqui a pouco já vamos rever ok? Então, eu fiz três hipóteses de storyboard que vos vou mostrar e vocês vão dar as vossas opiniões e no fim vão criar a vossa própria sequência a partir das que vos mostrei.

Y8 – Vamos fazer um desenho animado?

Investigadora – Sim, vamos criar um storyboard.

Y8 – Mas cada um vai fazer o seu?

Investigadora – Vocês vão escolher a partir daquilo que eu vos mostrar.

Y18 – Mas cada um faz o seu?

Investigadora – Sim. Cada um tem o seu. Então, eu criei três storyboards em que tem a parte do antes, a parte do durante, e a parte do depois. Ou seja, a parte do antes é aquilo em que se resume o início, onde é apresentada a história e as personagens, ou seja, quem são, e onde é que se passa a história. A parte do durante é onde se dá a ação mais significativa, onde se dá o conflito da história. E a parte do fim é onde vemos o desenlace dessa ação, quando as coisas se resolvem, ou

quando há o final feliz, ou o final menos feliz. Então, eu agora vou-vos mostrar cada uma desses storyboards. Esta é a primeira sequência. Eu agora, em cada uma delas, vou-vos mostrar também uma música, e esta música é como se fosse a música do início do episódio. Sabem quando veem desenhos animados que tem sempre uma música no início?

[...] – Sim.

Investigadora – Eu vou-vos mostrar uma música nesta sequência, e depois vou-vos mostrar outras músicas. E depois nós no fim falamos outra vez sobre isso, ok?

(Ouve-se a primeira música)

Investigadora – Agora vou-vos distribuir aqui as fichas.

Investigadora – Então, como vocês veem, esta é a primeira sequência e tem aqui informação sobre as falas, sobre a cena que está desenhada e escrita, e sobre os sons que podemos ouvir nessa cena, certo? Então nesta primeira sequência temos o narrador masculino, ou seja, há uma voz off que conta a história durante o episódio. É uma voz de alguém que não se vê durante o episódio.

Y11 – Tipo alguém de nós?

Investigadora – É como se alguém tivesse a história, podia ser algum de vocês, sim. Alguém que esteja a contar a história, mas que não esteja dentro do episódio, em que só se ouça a voz. Então, nesta primeira sequência, a parte do antes como eu disse abocado, que é a parte em que ficamos a conhecer onde passa a história, quem são os personagens. Esta sequência começa por, o que é que vocês veem na imagem, e na descrição? O que é que vocês identificam nessa primeira cena?

Y13 – E vejo que é a rainha das fadas que está a entregar a flores à fada Oriana.

Y11 – E tem aqui uma velha, aqui nesta parte.

Investigadora – Não, ainda não veja a parte de baixo. Ainda só vamos na parte de cima.

Y11 – É a Oriana com uma velha.

Investigadora – Depois chegamos lá. Veja só a parte de cima agora. Então neste caso a história começa com a rainha das fadas a entregar à Oriana a floresta, não é? Que é rodeada de campos, montanhas, e da cidade, certo? Então, se vocês tivessem a ver esta cena, que sons estariam a ouvir?

Y6 – Os pássaros, os animais, o vento.

Y13 – As folhas a cair, os sons dos passos.

[...] – Pedras a cair, os animais, galhos.

Y11 – O barulho daquela ventilação ao pé deles.

Investigadora – A ventilação? Ah, aquilo são os campos.

Y4 – Os ramos a abanar.

Y6 – Os paus a cair.

Investigadora – E mais, mais algum som? Não se lembram de mais nada?

Y6 – Os paus a cair.

Y11 – O barulho das asas.

[...] – As folhas.

Y11 – O barulho dos carros na cidade.

Investigadora – Sim, e mais?

[...] – A água.

Investigadora – Sim, a água a correr.

Y13 – As vozes delas.

Investigadora – Não, mas neste caso, é só o narrador.

[...] – Os passos.

Investigadora – As vozes não, porque só ouvimos o narrador a contar a história, não ouvimos as vozes delas.

Y8 – Posso ser o narrador?

Investigadora – O quê, quem é que é o narrado? Não é ninguém em concreto, é um narrador de voz masculina a contar a história. Vocês querem ler as falas é?

[...] – Não.

Investigadora – Então vá, não têm mais nada a acrescentar sobre esta primeira cena?

[...] – Não.

Investigadora – Então vá, vamos passar à segunda, a parte do durante, ou seja, o meio da história. O que é que acontece nesta parte?

Y11 – Ela está-se a ver ao espelho.

Investigadora – Mas aquilo não é um espelho.

Y11 – O seu reflexo, vá.

[...] – Está a ver o seu reflexo na água e aparece o peixe.

Investigadora – Dá-lhe elogios, não é? Ou seja é a Oriana, na margem do rio não é? A enfeitar-se com flores, e a ver o seu reflexo, com o peixe que lhe dá elogios. Enquanto ela está a ver o seu reflexo na água, o que é que acontece?

Y4 – Vê o seu reflexo.

Investigadora – Sim, mas enquanto ela está a olhar para a água. Porque ela abandona a flores, e passa os dias todos a olhar para o seu reflexo. Então e neste caso, onde é que vocês acham que ela está, qual é o cenário?

Y4 – No riacho.

Investigadora – Está à beira do riacho, sim.

Y13. – No bosque.

Andreia – Ou seja, na floresta, não é? Então e que sons acham que se ouve neste cenário?

[...] – Água.

[...] – As bolhas.

[...] – O peixe.

[...] – As flores.

Y16 – A abanarem as árvores.

[...] – O peixe a fazer elogios.

Y6 – As cigarras.

Y13 – As flores a caírem.

[...] – Os pássaros.

Y10 – As rãs, os grilos os pirilampos.

[...] – Não fazem som (os pirilampos).

[...] – É noite e dia, porque está ali uma lua e está ali um sol.

Investigadora – Pois, o que é que acham que isso significa?

Y13 – Está a passar de dia para a noite, dia à noite...

Investigadora – Estão a passar os dias, as noites, e ela sempre ali, a olhar-se, na água. Não é? Então, e agora na última cena, correspondente ao depois.

Y6 – Ela está com uma cobra.

Investigadora – O que é que acontece, que parte da história é essa?

[...] – Quando a rainha lhe tira as asas.

Investigadora – Ou seja ela já não tem asas.

[...] – Ela tira-lhe as asas e a varinha.

Investigadora – Passou os dias a olhar para o seu reflexo, depois ela perdeu as asas.

Y4 – E a rainha tirou-lhe as asas.

Investigadora – Exato. Então e onde é que ela está, está na floresta?

Y4 – A conversar com a cobra.

Investigadora – Porquê?

Y4 – Não sei.

Investigadora – Ou seja, Oriana caminha pela floresta abandonada, vendo os animais que restam dela, as plantas venenosas que cresceram e as casas que ficaram vazias, tendo-se arrependido, ou seja, ela passou os dias todos a ver o seu reflexo.

Y13 – Esqueceu-se de todos.

Investigadora – Pois, a floresta ficou abandonada, é isto que se passa nesta cena, certo? E a cobra é um dos animais que restaram. As cobras, os ratos, as aranhas... As plantas passaram a cogumelos venenosos... Então e que sons vocês acham que se ouvem aqui, agora nesta floresta, que é uma floresta abandonada?

Y4 – Vento.

Y18 – A víbora, as fadas.

[...] – Folhas a abanar.

Y18 – E a trovoadas.

Y8 – Ela a chorar.

Y10 – A víbora.

Y17 – Rãs.

Investigadora – Mas neste caso, ela não está à beira da água.

Y17 – Os ratos, aranhas.

Y13 – Os passos dela.

Investigadora – E mais, lembram-se de mais alguma coisa?

[...] - O riacho a correr?

Investigadora - Mas neste caso, olha a imagem, ela não está à beira do rio.

Y17 – Mas pode-se ouvir.

Investigadora – Sim também se pode ouvir, ele pode estar perto.

[...] – Mas já aqui está.

Investigadora – Sim esses foi os que eu coloquei. Mas vocês até podem ter mais ideias, ou achar que algum som não está bem, que não está correto, que não se devia ouvir aquilo, ou podem achar que falta algum som, ok? Então, perceberam a história que representa este storyboard certo, não têm mais nada a acrescentar?

Y13 – Mas o que é que é isto cá em baixo?

Investigadora – Já passamos à parte de baixo.

Y13 – E isto atrás?

Investigadora – Então vá, agora vamos passar à segunda sequência, a B, que está em baixo.

Y11 – Posso começar? Então ela está dentro de uma árvore.

Investigadora – Olhem, mas eu primeiro vou-vos mostrar a música desta sequência, ok?

(ouve-se música)

Investigadora – Pronto então nesta sequência, neste caso, o episódio que seria feito com este storyboard, a voz que conta a história é um narrador feminino, ou seja, uma voz feminina.

[...] – Opa...

Investigadora – Então a primeira cena corresponde ao antes, o que é que vocês veem nessa cena?

Y4 – A Oriana a ajudar uma velha a arrumar a casa.

[...] – Então quer dizer que ela é uma jovem.

Y11 – A Oriana com uma velha que está a arrumar as coisas da casa.

Investigadora – Porquê, não vêes mais coisas na casa que (...).

Y13 – A senhora está cega. Ela está mais ou menos cega, e está a tentar varrer as coisas, por isso a Oriana está a ajudar.

Investigadora – Porque ela é muito velhinha, e vive numa casa muito velha também.

Investigadora – Então nesta parte, nesta primeira cena, é quando a Oriana acorda e começa o seu dia. Penteia os seus cabelos e dirige-se, em primeiro lugar, para a casa da velha, para a ajudar. Dá-lhe café, leite, açúcar e pão. Mais tarde ajuda-a também a apanhar os ramos na floresta, ou seja, esta primeira cena é sobre a fada Oriana a ajudar os habitantes na floresta. Neste caso, que ela está dentro da casa da velha, e está a ajuda-la, que sons é que vocês acham que se ouve?

Y11 – Os passarinhos.

Y4 – O som dela a varrer.

[...] – A coruja.

[...] – Os passos.

Y4 – Uma brisa ligeira.

Y11 – Uma fotografia dela e do marido que já morreu.

Y16 – Isso é um som Zé?

Y13 – O som do quadro a abanar.

[...] – Ele não está a abanar.

Y13 – A madeira no chão a estalar. O quadro a abanar.

Investigadora – E mais, mais sons? Se ela lhe esta a dar, o café o leite, não acham que se ouve o som do leite a cair?

Y13 – A entornar.

Y8 – A vassoura.

Y11 – Isso é pó.

[...] – O galo a cantar.

Investigadora – Isso é quando ela acorda de manhã.

Y11 – Ela a fazer barulho com a cana.

Investigadora – Com a varinha não é?

Y6 – O barulho dos ramos.

Y4 – Uma gaveta a abrir-se.

Y17 – O pó.

Investigadora – O pó do açúcar e do café, é isso? Ias dizer alguma coisa sobre a imagem?

Y11 – Então, isto parece que ela está a varrer, está a pôr um bocadinho de açúcar no chá, depois ela parece que está com uma espécie de varinha na mão\

[...] – Pirilim Pim Pim.

Y11 – A desmagar o açúcar.

P4 – Não é a desmagar, é esmagar. A desfazer-se.

Y11 – A janela está a apontar para a sua feia saia.

(Risos)

Y13 – Se vocês virem bem o retrato tem um corte, o barulho do retrato.

Investigadora – Está partido não é?

Y11 – Não, isto aqui é um relâmpago.

Investigadora – A casa da senhora que era velha. A casa também era muito velha, por isso tinha coisas partidas. Pronto, então agora sobre a segunda cena, do “durante”, o que é que vocês veem nesta cena?

Y11 – Ela está-se a armar a ir para a água.

Y13 – Esta é a cena d’A Fada Oriana em que o peixe diz como no inverno só havia algumas flores, ele disse para ela ir à beira do mar e pedir as pérolas a um peixe, e ela está aqui numa rocha a pedir as pérolas, e agora o peixe, levou muitos, e agora o peixe traz-lhe perolas mais brilhantes.

Investigadora – Pois é, exatamente, lembrás-te da história. Ou seja, esta foi a parte em que a Oriana foi ao mar pedir ao peixe que se chama Salomão, pedir-lhe perolas para ela se enfeitar ainda mais.

Y11 – É o quê?

Investigadora – Um peixe que se chamava Salomão. Nesta cena quais são os sons que vocês pensam que se ouve?

Y4 – As ondas do mar.

Y6 – Gaivotas. A brisa.

[...] – O peixe a fazer gluglugu.

Y4 – As ondas do mar a bater no rochedo.

Y17 – Os peixes a abanarem a cauda.

Y11 – A concha a abanar e a bater no rochedo. Tututututu.

[...] – Assim um ventinho.

Y17 – O barulho das gaivotas.

Y13 – O som do cabelo a esvoaçar.

Y6 – O som do peixe a trazer as pérolas.

Investigadora – O som das pérolas no rochedo. E mais, não se lembra de mais nenhum som?

Y13 – Sim.

Y11 – O som do bico do pássaro a abanar com a brisa.

Y13 – O som das escamas do peixe.

[...] – As escamas não fazem som.

Y13 – Quando se mexem, fazem som.

Y17 – Acho que tenho mais um. A brisa leve.

Y4 – Já disse eu.

Y11 – Os pés a tremer. Vá, vamos à próxima imagem.

Investigadora – Vamos passar a essa agora. Na próxima cena, correspondente ao depois, ou seja, na próxima história, o que é que acontece aqui?

Y8 – A fada Oriana vai atrás da velha que está a cair.

[...] – E mergulha.

Y8 – E depois a Oriana a saltar do precipício e o vento que (...).

Investigadora – O vento a bater no corpo, porque está a cair? É isso?

Y13 – A pressão do corpo da velha quando cai.

Investigadora – Era o que eu estava a dizer, o vento a bater no corpo.

Y13 – Não é o vento a bater, é a pressão.

Y11 – Não é o vento é a velha.

[...] – Não é a velha é a idosa.

Investigadora – Nós já passamos aos sons, esperem um bocadinho. Então nesta cena, como é que descrevem esta cena.

[...] – A Oriana vai para o penhasco.

Investigadora – Atira-se do penhasco para quê?

Y11 – Para salvar a velhota.

[...] – Idosa!

Y17 – Abismo!

[...] – Penhasco!

Investigadora – Ou seja, nesta cena, depois da Oriana ter passado dias no mar, à espera das pérolas para se enfeitar, não é, o que é que aconteceu?

Y4 – A rainha das fadas tirou-lhe as asas e a varinha.

Investigadora – Tirou-lhe os poderes de fada, não é?

Y4 – Depois ela atira-se do abismo para salvar a velha, e torna a ser uma fada.

Investigadora – Ou seja, quando ela voltou à floresta, encontrou a velha não é?

Y11 – A suicidar-se.

Investigadora – A velha a dirigir-se para o abismo.

Y13 – Não, não.

Investigadora – Porque ela era um bocadinho cega.

Y13 – Não, não. Ela quis de tirar as asas, ficar sem. Depois foi ainda caminhar pela flores, ver o que tinha acontecido e também ouviu a fada má que disse que lhe voltava a dar asas se ela fizesse alguma coisa. E depois sim, é que ela se atirou para apanhar a velhinha que estava “a:::h!”

Investigadora – Como nós não podemos mostrar a histórias no episódio, neste caso, só mostrávamos estas partes, mas depois, num outro episódio, podíamos mostrar outra parte, por exemplo a da fada má. Então neste caso, como vocês disseram, a fada Oriana voltou a tentar salvar a velha, que no início ajudava, como está na parte do antes, e o que é que acontece, ela atira-se, e depois elas caem ou?

Y4 – Não, e depois a rainha vê a boa ação e dá-lhe outra vez as asas.

Investigadora – Então, nesta cena que estão a ver, estão elas a cair do precipício, que sons é que acham que se ouve?

Y18 – Rochas.

Y6 – A velha a gritar.

[...] – A:::h.

Investigadora – E mais?

Y4 – A brisa.

Y17 – A Oriana a correr assim a::h, e depois atira-se.

Y13 – A Oriana a gritar “a::h está quase!”.

Investigadora – Ah, para apanhar a velha? E mais?

Y16 – O cabelo a esvoaçar.

Y11 – Epá não sei, vá vamos ao próximo.

Investigadora – Não têm mais sons a dizer, passamos ao próximo? Então vá, na parte de trás. Eu vou começar por vos mostrar a música.

(Ouve-se música)

Investigadora – Esta sequência, como é que ela começa? O que é que vocês descrevem nesta primeira parte?

Y17 – Ela a meditar.

Y11 – Ela a armar-se em diva.

Y13 – Os pintainhos. Não são pintainhos, mas os pássaros.

Y4 – Os coelhos.

Investigadora – Sim, os animais da floresta, não é?

Y4 – Ela a acordar.

Y13 – O ninho que está ali faz imenso barulho.

Y16 – A pentear o cabelo.

Y13 – E a cabra que está ali.

Y16 – O galo a cantar.

Investigadora – Sim, mas isso são os sons, eu queria que vocês primeiro descrevessem a cena.

Y13 – Está aqui uma cabra.

[...] – É um veado.

Investigadora – Vocês percebem que isto é a Oriana a acordar, dentro do tronco, a começar o seu dia, certo? A Oriana acorda dentro do seu tronco de árvore, e começa a sua rotina, prevenindo os coelhos e veados dos caçadores, regando as flores com orvalho, tomando conta dos onze filhos do moleiro, e libertando os pássaros que tinham caído dentro das ratoeiras.

Y13 – Na na na na. Isto tem um erro! É, está aqui, C1. “Ah que manha tao bonita.”.

Investigadora – Nas falas, neste caso, não existe narrador. No outro existia um narrador masculino, e depois no segundo existia um narrador feminino.

Y13 – Mas o que é isto!? Manha!?

Investigadora – Isso foi um erro que escapou.

P4 – Maria, isso é maneira de se falar com alguém? Vamos a acalmar todos. Obviamente falta um til no último “a” da “manha”.

Y11 – Eu já pus.

Investigadora – Então neste caso, neste episódio, nas falas, não existe um narrador que conta a história, como nos dois outros anteriores. Existe o diálogo entre as personagens, como normalmente vocês veem nos desenhos animados. Por exemplo no “Phineas e Ferb”, não existe um narrador, existem as vozes das personagens.

Y17 – Pois não, mas não têm erros.

Investigadora – Neste caso o narrador pode existir como alguém que conta a história, para além do diálogo, mas também pode ser substituído por aquilo que vocês veem na animação, certo? Vocês conseguem perceber, estão a ver a animação, conseguem perceber aquilo que se está a

passar? Então vocês já disseram o que era esta cena, que era a Oriana a acordar, na floresta, com os animais, então, que sons é que se ouvem nesta cena, tendo em conta que ela está na floresta?

Y11 – Oriana a regar as flores com orvalho.

Investigadora – Flores com orvalho?

Y11 – Era o que eu ia dizer, espera, espera, espera. Onze filhos do moleiro, o quê? (Risos)

Investigadora – Isso é a dizer o que ela faz todas as manhãs.

[...] – Onze filhos do moleiro!

Investigadora – Mas eu queria que vocês me dissessem agora os sons. Que sons é que acham que se ouve nesta parte?

Y4 – Os pássaros, coelhos.

Investigadora – Os pássaros sim, e o que é que se ouve logo de manhãzinha quando ela acorda?

Y13 – Os pássaros.

[...] – O sol a nascer.

Y16 – O cantar do galo.

Investigadora – O sol a nascer não tem nenhum som.

Y12 – Ela a bocejar.

Y17 – Os peixes a saltitar.

Y16 – O galo é um pássaro?

Investigadora – É uma ave.

Y16 – É uma ave, não é um pássaro.

Investigadora – Se ela toma conta dos onze filhos do moleiro, o que é que há de se ouvir mais? As crianças a brincar, não é? Porque ela também toma conta deles. Então, não tem mais nada a dizer sobre esta cena? Então agora passando à segunda parte, ao “durante”. O que é que acontece nesta cena, o que é que vocês veem aqui?

Y4 – Ela estava-se a enfeitar e a rainha das fadas tirou-lhe as asas. E a ouvir os elogios do peixe.

[...] – A rainha tem três asas ou é impressão minha?

Investigadora – São umas asas especiais porque ela é rainha.

[...] – Três asas?

Investigadora – São duas asas, só que cada asa tem três partes.

[...] – Então só está ali uma asa.

Investigadora – Pois, porque estas a vê-las de lado e não consegues ver a outra.

[...] – Ah.

Y13 – Esta imagem, estamos a falar destas?

Investigadora – Não, estamos a falar da do meio.

Y13 – Ah, esta é quando a rainha está a tirar as asas e varinha, e o peixe está a ver tudo.

Y17 – Não, e o peixe foge.

Y13 – O peixe está a ver tudo, e depois vai-se embora.

Investigadora – O peixe fugiu enquanto a rainha tirava as asas e a varinha mágica à Oriana.

Y13 – E ele ouviu tudo.

Investigadora – Pois. Ou seja, então, onde é que esta cena se passa?

Y13 – Na floresta, à beira do lago.

Investigadora – Sim, então se ela se passa na floresta à beira do lago, e se ela está com a rainha, que sons é que acham que se ouve?

Y13 – Podemos ouvir a água, o vento.

Francisco – O peixe a fugir, ela a chorar, o peixe a mergulhar.

Y16 – Os pássaros a cantar.

Y11 – O peixe está a voar?

Y17 – Está a saltar.

Investigadora – Então, e agora passando à última cena. Ao depois, o que é que acontece aqui?

Y13 – Esta é quando ela fica sem asas, e a rainha das fadas máis diz que dá-lhe umas novas asas e uma varinha, se ela for má, e fizer maldades. Enquanto atrás, está o veado com a criança que tinha perdido.

Investigadora – Ou seja, elas estão as duas na floresta, os animais também estão lá todos não é? Está lá a fada má, que lhe quer dar umas asas novas para também ela se tornar má, certo?

Y13 – Não. A fada é que lhe dá as asas se ela for má. Não é para ela ser má. Um feitiço, p::::f.

Investigadora – Então neste caso, que sons é que vocês acham que se ouvem?

Y13 – Uh uh uh, os animais, o vento.

Y16 – Brisa.

[...] – Veados, pássaros.

Y13 – As folhas, as vozes, os passos.

Y4 – A cauda do lobo a abanar.

[...] – Onde é que está o lobo páh?

[...] – É uma raposa!

Y11 – Então, cá em baixo está a dizer assim: brisa, animais, coelhos, raposas, lobos; mas não estão aqui lobos. São raposas e não lobos.

Investigadora – Isso era suposto ser uma raposa, mas

[...] – Toma!

Investigadora – Mas há muitos animais que não estão aí desenhados, não tem de estar tudo desenhado no mesmo desenho. O menino que está em cima do veado é um dos onze filhos do moleiro. Como a Oriana se tinha afastado da floresta, perdeu esse menino.

Y11 – Parece que está de pijama.

Investigadora – Se calhar estava, se calhar perdeu-se em pijama.

(Risos)

Investigadora – Alguém tem mais alguma coisa a dizer sobre esta cena?

Y11 – Eu tenho. Aqui. Um ouriço-cacheiro, muito fofinho. Parece que vai picar o pé dela. Tem aqui um ouriço-cacheiro que vai picar o pé dela. Está ali um coelho que é todo feioso, pensa que vai estar a dar saltos.

Y17 – Para morder no rabo.

(Risos)

[...] – Isso não faz sentido.

Y11 – Parece que este texugo vai saltar para a perna dela.

Y16 – Eu acho que os animais estão todos ali à volta. Eu acho que os animais aproximam-se do sítio porque todos estão a ouvir a rainha das fadas más.

Investigadora – Mais alguma coisa, têm mais alguma coisa a acrescentar?

Y11 – Eu queria acabar.

Investigadora – Diz lá José, mas desta vez só um.

Y11 – O que é que ela tem na mão?

Investigadora – Quem, qual delas?

Y11 – A que tem umas asas.

Y17 – É um arco e flecha.

Investigadora – Isso é como a Maria estava a contar, que a rainha das fadas más trouxe umas asas para a fada Oriana, para ela tornar-se também numa fada má, percebes?

Y13 – Não é um feitiço, é as em troca.

Y11 – As asas parece que estão vivas.

Investigadora – Se calhar estavam. Eram asas más. Então agora que já vimos as três sequências, estão a ver a tabela que está em baixo?

[...] – Sim.

Investigadora – Agora é para vocês preencherem.

Y8. – Mas como?

Investigadora – Eu vou explicar. Vocês repararam que cada uma das sequências tem um nome de código. Tem o A1, A2, A3, ou o B1, B2, B3, reparam nisso? Em cada uma das sequências tem no início da descrição Storyboard C, depois C1, C2, C3.

Y16 – Uma pergunta, mas como é que eu faço aqui estes coisos?

Investigadora – Não, não é para vocês desenharem, vocês aqui na parte da cena é só para escrevem. Vocês agora vão fazer a sequência que acharem mais correta. Eu mostrei-vos três diferentes, não é? Mas vocês podem fazer combinações.

Y13 – Vou ter de desenhar?

Investigadora – Não.

Y16 – E é da história da fada Oriana?

P4 – Olhem, se ouvirem primeiro de certeza que não vai haver dúvidas. Oh Andreia, explicas outra vês para todos ouvirem, se faz favor? Ora ouçam agora a Andreia a explicar.

Investigadora – O que vocês têm de escrever é: em cada uma das sequências que nós tivemos a ver agora, cada uma delas tem códigos, C1, C2, ou A1, A2, A3. É esses códigos que vocês vão ter de apontar, mas agora na parte do antes podem escrever A1, A2, mas vocês têm de escrever o que acharem mais correto.

Y13 – Então e as opiniões?

[...] – Por ordem?

[...] – Mais correto como?

Investigadora – Eu apresentei-vos três hipóteses de histórias, certo?

P4 – Ok, isto é uma hipótese, está aqui a primeira, isto é outra hipótese, e a que está na parte de trás é outra, são as três diferentes, certo?

Investigadora – Vocês podem achar que ficava melhor fazer combinações diferentes, se calhar achavam que aquela que eu pus no A1 ficava melhor se eu tivesse posto o A1 juntamente com o C2 por exemplo, e depois o B3 por exemplo.

Y11 – Mas como é que pomos essa opinião?

Andreia – É para porem aqui. É para vocês colocarem aqui no antes, que corresponde ao 1.

P4 – Têm de estar a ouvir com atenção para perceberem o que é que é para fazer a seguir. Cada uma destas sequências está dividida em três. O antes, o durante, e o depois.

José – O antes?

P4 – Diz aqui, Zé Maria. O antes, o durante e o depois. Está dividido em três partes. A parte A1, a parte A2 e a parte A3. A parte B1, a parte B2 e a parte B3. A parte C1, a parte C2, e a parte C3. Cada uma está dividida em três. O que vocês têm de fazer agora é conjuga-las da forma que acharem melhor. Imaginem que vocês acham que a parte A1 fazia mais sentido se a seguir, em vez de vir a parte A2, viesse a parte B2. Têm de por primeiro acham que primeiro ficava melhor o A1, e depois o B2, e depois o C3, por exemplo, e conjugar as partes como vocês acharem que faz mais sentido para isto ser uma sequência, mas só escolhem uma de cada, certo? Eles aqui vão fazer a sequência ideal.

Investigadora – Mas eles podem até pôr duas. Se houver duas do antes em que eles acharem que deviam estar as duas representadas.

P4 – Mas deixam-me só perguntar uma coisa, não é melhor eles trocarem só os antes com os antes, os durantes com os durantes, e os depois com os depois?

Investigadora – Ouve uma menina que quis por dois daquele lado, mas pronto.

P4 – Ok, pronto, imaginem que vocês têm três antes. Vocês vão ter de escolher um antes, um durante, e um depois, para ser o ideal. Qual é que é o antes que vocês acham que combina melhor com o durante, e qual é que é o depois.

Y4 – O que é nós escrevemos na cena?

P4 – A cena, é a parte do meio, o que é que eles escrevem na parte da cena que tem o desenho? Não escrevem nada?

Investigadora – Nada.

P4 – Nada, ok. Deixam assim aberto. Está bem? Se quiserem conjugar de maneira diferente, por mais do que um antes, mais do que um depois, também podem, mas supostamente, escolhem um dos antes, um dos durantes, e um dos depois, para aquilo que vocês acham que fica a sequência mais lógica.

Y18 – É assim, no outro lado, aqui, os números da cena, mais nada?

P4 – Sim.

Y11 – Então, mas como é que exprimimos a nossa ideia? Nós aqui, temos aqui estes, eu posso por outra ideia?

P4 – Tens aqui um quadro exatamente igual a estes, e vais escolher um dos antes, um dos depois, um dos durante, e um dos depois, e vais escolher, vais criar aqui, o teu Storyboard perfeito, a partir destes que aqui temos.

Y11 – Ah ok.

Investigadora – Se tu depois quiseres escrever a tua ideia, se a quiseres explicar melhor escrita, a parte em que diz opiniões é para no fim poder escrever isso, o que quiseres explicar melhor, ok? Mas na parte de cima só tens de escrever aqueles nomes.

(preenchimento da ficha)

Investigadora – Esta aqui é a música A.

(Ouve-se música)

Y18 – Parece aquela da Optimus.

Investigadora – Conseguem identificar os tipos de instrumentos que se ouvem aqui?

Y13 – A guitarra.

[...] – Violino.

[...] – Flauta.

[...] – Piano.

[...] – Violino.

Investigadora – Piano acho que não. Eu acho que é mais a guitarra e a flauta. Vou passar agora a música B.

(Ouve-se música)

Investigadora – Então, que sons é que identificaram aqui?

[...] – Guitarra.

Y17 – Piano.

[...] – Trompete.

[...] – Voz.

Investigadora – Agora vou-vos mostrar a C.

(ouve-se música)

Y18 – Xilofone. Venha ao continente, isto é muito bom (a cantar).

Y17 – É a do continente. Podes pôr outra vez?

Y16 – Podes pôr outra vez a primeira?

Investigadora – Eu vou voltar a repetir todas.

(Ouve-se música e preenchimento da ficha)

Anexo 25 - Transcrição da audiogravação da conversa-discussão no grupo II (4ª Sessão, 16 Junho 2014)

Investigadora – Então como vocês se lembram da última vez que eu cá estive, estivemos a definir uma linguagem gráfica para o episódio da fada Oriana. Eu mostrei-vos 5 desenhos, vocês deram as vossas opiniões sobre eles. Esses desenhos tinham sido feitos a partir dos dados que vocês tinham dado anteriormente, e aquele que vocês, aquele que foi o mais votado foi este aqui. Esta foi a linguagem gráfica escolhida para o episódio da fada Oriana. Então hoje, agora que já temos a linguagem gráfica escolhida, temos de pensar na construção do guião do episódio. Para fazermos o guião precisamos de uma narrativa, que neste caso já temos que é a história da fada Oriana de Sophia de Mello Breyner. A partir desta narrativa temos de fazer uma espécie de resumo, porque não podemos apresentar um livro inteiro no episódio. Então a este resumo chamamos de sinopse. Depois de fazermos a sinopse temos de fazer o storyboard. Vocês sabem o que é que é um storyboard?

[...] – Ah sim!

Investigadora – Então digam-me lá o que é?

Z3 - Eu sei, é tipo uma banda desenhada.

Investigadora – É como se fosse uma banda desenhada de um episódio ou de um filme por exemplo, em que todas as cenas estão desenhadas.

Z17 – Nós já fizemos um.

Investigadora – Então já sabem o que é que é um storyboard.

Z17 – Sim.

Investigadora – Então eu fiz 3 storyboards que vocês vão ver e vão dar a vossa opinião. Estes storyboard têm a parte do antes, do durante e o depois. A parte do antes é aquilo que se apresenta no início, onde é apresentada a história e as personagens, ou seja quem são e onde. A parte do durante é onde se dá a ação mais significativa, ou seja, o conflito. E a parte do depois é quando se dá o desenlace desse conflito. Eu vou-vos apresentar as 3 propostas dos storyboards, mas primeiros vou-vos distribuir as fichas.

Investigadora – Então este é o primeiro storyboard que vos vou apresentar. Eu vou começar por vos mostrar uma música que é como se fosse a música do início deste episódio e depois nós no fim vamos falar sobre a música. Então nesta sequência tem como eu vos falei á pouco o antes o durante e o depois e vamos começar por falar do antes, vocês também tem as vossas fichas se quiseres acompanhar. Então nesta primeira sequência que é a A o narrador é uma voz masculina, ou seja, só tem uma voz a conta a história, uma voz off, e é uma voz masculina, tem a fala, podem ler, querem que eu leia?

[...] – Pode ser.

Investigadora - Era uma vez uma fada muito bonita chamada Oriana. Um dia a rainha das fadas chamou-a e entregou-lhe uma floresta rodeada de montanhas, de campos e de uma cidade. Esta seria a sua nova casa com a condição de que Oriana nunca abandonasse as pessoas e os animais que também viviam na floresta. Ou seja, esta primeira cena, o que é que se passa nesta cena? Vocês tem aí a imagem, o que é que identificam na imagem?

[...] - A rainha mágica e Oriana.

Investigadora - A rainha das fadas e a Oriana certo?

Z7 - É uma floresta.

Investigadora - Ou seja é a rainha das fadas a entregar a floresta á Oriana. Vêm-se os campos, as montanhas onde Oriana á noite dança com as outras fadas e ao longe a cidade.

Z14 - Eu não estou a ver isso onde Oriana...

Investigadora - Aqui na descrição. Depois se calhar é melhor abrirem a folha para verem melhor. Que sons é que vocês imaginam que se possam ouvir nesta cena?

Z2 - Riachos, pássaros, barulhos da cidade.

Investigadora - Sim ao longe.

Z7 - As árvores a mexerem.

Investigadora - Eu dei aí alguns exemplos de sons, mas vocês podem até lembrar-se de mais sons.

Z2 - Riachos, o vento.

P2 - Ponham os braços no ar, para quem quiser falar é mais fácil.

Investigadora - Sons de pássaros...

Z7 - E o que são gaios?

P2 - É um pássaro.

Z6 - A água a correr no riacho.

Investigadora - O que é que vocês acham, estão adequados estes sons ou acham que há algum som que não está bem?

[...] - Sim acho que sim.

Y14 - O que é que é música de fadas?

Investigadora - Eu não sei definir bem mas a historia fala sobre as fadas dançarem nas montanhas, supostamente haverá música em que elas dançarão. Então vocês perceberam em que é que consiste esta primeira cena sim? Então agora na parte do durante o que é que acontece? O que é que vocês identificam na imagem?

Z2 - A Oriana está a conhecer o peixe.

Z10 - E está a ver o seu reflexo.

P2 - Olha a única pessoa que eu vejo a cumprir a regra é a Matilde.

Y14 - Então a Oriana está a por flores no cabelo e está a ver o seu reflexo na água.

Investigadora - Está-se a enfeitar com flores, e quem é que está mais ao lado dela?

Y14 - O peixe.

Investigadora – Então ou seja aquilo que está na descrição, Oriana colhe flores para se enfeitar e a vê-se no rio, junto do peixe, vendo o seu reflexo, enquanto as estações vão passando e tudo á sua volta vai ficando abandonado. Ou seja primeiro Oriana foi, a rainha das fadas entregou a Oriana a floresta e depois o que é que Oriana fez? Em vez de tomar conta da floresta.

Z4 – Foi falar com o peixe.

Investigadora – Foi falar com o peixe, começou a enfeitar-se, a olhar-se no rio e esqueceu-se de todos, da floresta e a floresta foi ficando abandonada.

Z17 – Ficou sem asas.

Y1 – E ela disse para nunca abandonar a floresta.

Investigadora – Exatamente.

Y14 – E depois ficou sem asas.

Z17 – E ela ficou depois sem asas mas ela estava a correr e depois mandou-se do precipício para salvar a velha.

Investigadora – Não mas isso é outra parte a seguir.

(risos)

Z17 – Mas eu já conheço.

Investigadora – Mas ela ficou sem asas ou seja é o que está na cena do depois. É ela já sem asas na floresta abandonada onde só existem

Z5 – animais, cogumelos

Investigadora – cogumelos venenosos, e os animais que restavam eram as víboras, as aranhas, os ratos

Z7 – Os outros o que é que lhes aconteceu?

Investigadora – Foram-se embora da floresta porque Oriana foi abandonando-os. Olhem eu vou passar agora a música. A música desta sequência.

(música a tocar)

Z7 – Parece de como treinar o teu dragão.

Z4 – Eu já vi o como treinar o seu dragão.

Investigadora – Pronto vamos passar agora á outra sequência, à B que é a que está na parte de baixo.

Investigadora – Então agora vou começar por vos mostrar a música desta sequência.

Z5 – Ok.

(música a tocar)

Z7 – Gosto mais da outra.

Investigadora – Depois vais poder escrever isso na ficha, sobre qual gostas mais. Então nesta sequencia agora o que é que vocês identificam na cena do antes, na primeira cena?

P2 – O Fred está aqui com o braço no ar.

Z2 – A fada Oriana a dar digamos as coisas à velha e ela a agradecer.

Investigadora – Está a ajudar a velha.

Y15 – Não é nada.

Z3 – Ah já não é nada.

Y1 – Está em casa da senhora a limpar as coisas.

Z7 – Não é da senhora é da velha.

Investigadora – Ou seja esta primeira sequência é sobre Oriana que quando acorda e começa o seu dia. Penteia os seus cabelos e dirige-se para casa da velha para a ajudar. Dá-lhe café, leite, açúcar e pão, e ajuda-a a apanhar os ramos na floresta. Ou seja esta sequência começa com Oriana a fazer a primeira tarefa do dia dela que é ajudar a velha que vive na floresta. Vejam os sons que se ouve nesta sequência.

Z3 – Coruja, pentear o cabelo.

Investigadora – Pentear o cabelo, caminhar sobre os ramos.

[...] – O galo a cantar.

Investigadora – O galo a cantar quando ela acorda.

[...] – Madeira a ranger.

Z18 – Água a ferver, a gaveta a abrir.

Investigadora – Então e vocês conseguem pensar em mais sons para além destes?

Z3 – A lareira a arder.

Investigadora – Pode ser.

Z2 - A aparecer o café e o leite, fazer aquele “plim”.

Investigadora – O som da varinha.

[...] – O som dos passos.

Y1 – O som da velha a limpar com a vassoura.

Z3 – O som da velha a cair. (risos)

Z17 – Mas não é, isso não acontece.

Investigadora – Neste caso o narrador, na sequência anterior era uma voz masculina ou feminina?

[...] – Masculina.

Investigadora - Neste caso é uma voz feminina a contar a história. Então depois na cena 2 o que é que acontece?

Z16 – É uma menina numa ilha no meio do mar.

Investigadora – Mas quem é que será essa menina?

Z16 – É a Oriana.

Z19 – Sozinha, solitária.

Z16 – Com o peixe e uma ostra.

Investigadora – Ou seja foi quando Oriana foi ao mar e sentou-se num rochedo á espera do peixe, neste caso era outro peixe que se chamava Salomão.

[...] - E ele trazia perolas não é?

Investigadora - E que lhe trazia pérolas para ela se enfeitar, mas ela fazer colares. Ou seja ela começou por fazer as suas tarefas de ajudar a floresta. Neste caso de ajudar a velha, mas depois o que é que aconteceu?

Z2 – Foi-se deixando levar pela beleza.

Investigadora – Sim, exatamente. E depois ela foi ao mar, deixou a floresta e foi ao mar para poder arranjar mais perolar para se enfeitar ainda mais.

Y1 – Então deixou outra vez a floresta. Só faz desastres.

Investigadora – Pois, a história é sempre a mesma mas é contada de formas diferentes.

Z19 – É sempre a mesma, na história?

Investigadora – É sempre a história da fada Oriana só que é contada de forma diferente. Então e que sons é que vocês acham que nesta cena se deviam de ouvir.

Z4 – Ah som do mar.

Z2 – Acho que já está.

Investigadora – Sim já está mas vocês podem repetir, dizer mais.

Z3 – Os camiões dos lenhadores.

Y15 – As ondas do mar a bater no rochedo.

Z17 – Mas isso já está.

Z12 – Os peixes a saltarem nas ondas.

Y1 – O som do peixe a meter as perolas na rocha.

Investigadora – As perolas a caírem na rocha certo?

Z19 – As gaivotas.

Z17 – Mas isso também já está.

Investigadora – Então e agora passando á ultima cena, ao B3 que é o depois. O que é que acontece nesta cena?

[...] – A velha a cair.

Z7 - E a Oriana saltou do precipício para salvar a velha.

Z7 – A velha parece triste.

Z17 – Ela está espantada. Eu acho que ela está espantada por ter caído.

(risos)

Z7 – Não, ela na sua casa parece que está espantada.

Z2 – É a Oriana a salvar a velha porque como ela não via bem caiu num precipício.

Investigadora – Ou seja, ela antes estava no mar a espera das perolas para se enfeitar certo? Mas depois o que é que será que aconteceu para ela ir salvar a velha?

Y1 – Ficou sem asas.

Investigadora – Sim a rainha tirou-lhe as asas.

Y1 – Ela ficou sem asas e tentou ser boa a velha para conseguir outra vez as asas.

Investigadora – Exatamente.

Z19 – E para ajudar a velha não achas? Mesmo que tivesse asas não deixava a velha cair.

[...] – Era fixe.

(risos)

Investigadora – Oriana estava a caminhar na floresta depois de ter acontecido de se ter enfeitado e de ter perdido as asas e a varinha, e descalça e sem as asas o que é que ela encontra?

Y1 – A velha a cair do precipício.

Investigadora – A velha a dirigir-se para o precipício e cair, e o que é que Oriana faz?

Z8 – Salta do precipício.

Investigadora – Sem asas.

[...] – E morre.

[...] – Ela não morre.

Y1 – Está bem mas se ela salta do precipício sem asas caem as duas.

Z2 – Não mas aí no meio a rainha das fadas dá-lhe outra vez as fadas e ela consegue salvar a velha.

Investigadora – Exatamente.

Z7 – Como é que tu sabes isso?

[...] – Porque leu a história.

Investigadora – E agora sobre os sons, que sons é que vocês acham que se ouve nesta cena?

[...] – Um grito.

Z14 – Um grito.

Z7 – O eco da velha no precipício.

Investigadora – Também pode ser, também é uma boa ideia.

Z3 – A velha a esborrachar-se.

(risos)

Z19 – A velha não morre.

Z2 – O som do ar lá em baixo.

Investigadora – Quando ela está a cair certo? O vento a bater no corpo.

Z2 – (acena que sim)

Z16 – O som nas pedras.

Investigadora – As pedrinhas a cair?

Z16 – Não, quando ela cai.

P2 – Tiago uma questão tu leste o que está aí escrito? Não leste pois não? Então da próxima vez antes de falares lê todo esta bem?

Investigadora – Como o Frederico contou abocado, a meio da queda aparece a rainha das fadas que dá outra vez as asas a Oriana e elas conseguem salvar-se as duas.

Z17 – As pedrinhas a caírem do precipício no mar.

Z8 – Quando a velha tropeça e cai, era por exemplo uma pedra a cair.

[...] – A pedra a voar para o precipício.

Investigadora – Então algum de vocês tem mais alguma coisa a acrescentar aos sons desta sequência?

Z3 – Eu tenho, suicidar-se.

Investigadora – Agora sobre esta ultima sequencia. Vou-vos mostrar outra vez uma música que irá corresponder á música do episódio desta sequência.

(ouve-se musica)

Z17 – O que é que eles disseram?

Investigadora – É por ser uma versão pequenina, não faz parte da música.

Z17 – Mas o que é que eles disseram?

Investigadora – Preview. Então nesta sequencia, como é que ela começa no antes?

Z2 – quando ela acorda de manha

Investigadora – Descreve como é que ela começa o dia certo?

Z2 – Sim.

Investigadora – O que é que acontece? Oriana acorda dentro do seu tronco de árvore, e começa a sua rotina, prevenindo os coelhos e os veados dos caçadores, regando as flores com orvalho, tomando conta dos onze filhos do moleiro e libertando os pássaros que tinham caído nas ratoeiras. Ou seja, começa a sua rotina a tomar conta da floresta, ajudando os animais, prevenindo-os dos caçadores, a regar as flores. Então neste caso, nesta sequência, o narrador é, não existe bem um narrador, é um diálogo, ou seja vocês ouvem as vozes das personagens a falar entre si. Ok percebem?

Z17 – Ah é mais giro.

Z7 – Não percebi.

Investigadora – É como quando tu vez desenhos animados, normalmente nos desenhos animados tu não ouves alguém a contar a história, ouves as personagens a falar certo? Pronto esta sequência corresponde a esse tipo de narrador. Neste caso existe aqui um narrador mas o narrador pode ser substituído pela animação, aquilo que o narrador diz aqui, vocês podem identificar dentro da animação ok? Então que sons é que vocês acham que se ouve nesta primeira cena?

Z9 – Os pássaros a cantar de manhã.

Investigadora – Porque ela está na floresta certo? Está lá dentro do seu tronco de árvore e o que é que existe á volta? Os pássaros, as árvores... Então e que tipo de pássaros é que existem na floresta?

Z3 – Rolas.

Investigadora - E não conhecem uma ave que canta todas as manhãs?

Z8 – O galo.

Z12 – Ela a bocejar.

Investigadora – Porque acabou de acordar não é?

Y15 – Os coelhos a saltar.

Investigadora – Sim também pode ser, os sons dos animais, os passos dos animais não é?

[...] – Os sons da floresta.

Investigadora – Pois mas quais são os sons da floresta?

Z18 – As folhas.

Z2 – As flores, o orvalho a cair.

Investigadora – Ela a regar as flores com o orvalho e ouvem-se as gotas a cair é isso? Então na cena do durante, o que é que vêm aqui, o que é que vocês identificam na imagem?

Z14 – A Oriana a chorar.

Z20 – Ah a fada a falar com ela.

Y1 – A rainha das fadas a dizer que ela se preocupou muito com ela e não com a floresta.

Investigadora – Exatamente, o que é que a rainha das fadas fez a Oriana?

Y1 – Tirou-lhe as asas e disse que só lhe devolvi a as asas quando ela, pronto, quando ela meter todos os maus, as coisas más que ela fez para voltar a meter, opá eu não consigo explicar.

Z2 – E falta uma coisa transformou também a varinha dela em poeira.

Investigadora – Sim, as asas foram com o vento e a varinha transformou-se em poeira. Ou seja, a rainha das fadas aparece quando Oriana se enfeitava com as flores, com as pérolas, e a rainha tira-lhe as asas e a varinha, que vão com o vento. Então e que sons é que se pode ouvir nesta sequência?

Z16 – A menina a chorar, a Oriana.

Z2 – O vento a correr e o peixe a saltitar.

Investigadora – Sim, o peixe a fugir não é?

Z2 – Sim.

Z4 – As asas da fada a cair.

Y14 – O vento a bater.

Z1 – O som das lágrimas a cair, o som das lagrimas a cair no rio.

Z2 – Os enfeites que Oriana tinha a cair.

Investigadora – Então e agora na última cena, o desenlace desta sequência, o que é que acontece na última cena?

Z2 – A rainha das fadas más a dar as asas a Oriana e...

[...] – Ela a aceitar.

[...] – Não.

Z2 – E a dizer-lhe que ela tem de fazer, ela dá-lhe as asas se ela prometer fazer tudo o contrário do que fazia antes e ela assim dava-lhe as asas.

Investigadora – Ou seja, fazer coisas más não é? Tratar mal a floresta, as pessoas.

Z2 – E a Oriana recusa.

Investigadora – Exatamente ela recusa, ou seja, a rainha das fadas boas tinha retirado a Oriana as asas e a varinha, ou seja retirou-lhe os poderes de fada certo? E então quem é que aparece?

Z2 – A fada má.

Investigadora – Aparece a fada má, que tenta levá-la para o lado mau certo? Oferecendo-lhe umas asas de fada má que Oriana recusa. E o que é que ela faz? Ela recusa e fica por ali ou o que é que acontece?

Z8 – Vai salvar os seus amigos.

Investigadora – Então nesta cena que sons é que se pode ouvir? Ela está na floresta, está junto dos animais.

Y1 – As pessoas muito espantadas.

Investigadora – As pessoas?

Y1 – Os animais e isso, muito espantados porque (...).

Investigadora – Achas que se devia de ouvir os sons de cada um dos animais é isso? Ou só o espantado a fazer “aah!”.

Z8 – Quando ela está a chegar uns sons assim...

Investigadora – Sombrios é?

Z8 – Sim.

Investigadora – Por causa da fada má?

Z10 – A correr para ir salvar os seus amigos.

Investigadora – Os passos dela a correr não é?

Z2 – Eu também estou a ver ali um menino e eu acho que é o filho do moleiro a ficar espantado e a Oriana ainda um bocado a soluçar.

Investigadora – Ou seja ela estava ali também para salvar o filho do moleiro não é? Neste caso não está aí no desenho, mas sim identificaste muito bem.

Z17 – Está no desenho está.

Investigadora – Sim, eu não escrevi foi na descrição. Não se lembram de mais sons?

[...] – O vento, a brisa.

Investigadora – Mais nada? Então agora na última tabela que vocês têm nas folhas, vamos preencher essa tabela. Agora vocês vêm que têm uma parte do antes, do durante e do depois. Vocês repararam que em cada uma dos storyboards tem um nome de código, A1, A2, C1, C2, C3, certo? Então vocês agora têm essas sequências, mas vocês podem achar que essas sequências não estão assim tão corretas, podem achar que o A1 ficava bem com o B2 e com o C3. Por exemplo podem misturar cenas. Ou até podem achar que no antes não devia ser só a cena que está no A1, podia ser a cena que está no A1 e no C1 por exemplo. Façam as combinações que vocês quiseres, façam aquilo que acharem mais correto.

Y1 – Ah mas não é passar a escrita toda ou é?

Investigadora – Não não, só o A1, B1, C1...

(preenchimento da ficha)

Investigadora - Agora no narrador vocês viram que cada uma dessas 3 sequencias tem um tipo de narrador diferente certo? O narrador masculino, narrador feminino ou o diálogo.

P2 – Ausência de narrador.

(preenchimento da ficha)

Investigadora – Na parte da música, eu coloquei 3 músicas diferentes não foi?

P2 – Se calhar é melhor ouvirmos novamente.

Investigadora – Sim eu vou colocar novamente as músicas para vocês ouvirem e quero que vocês escolham.

Z19 – A, B ou C.

Investigadora – Exato A, B ou C e vocês colocam aquela que gostarem mais, mas eu não quero que vocês escolham só aquela que gostam mais, quero que vocês escolham aquela que vocês acham que é a mais correta para o episódio.

Y1 – Para os episódios que nos escrevemos ou para os teus?

P2 – Sim para o vosso *storyboard*.

(repetem-se as músicas e preenchimento da ficha)

Anexo 26 - Entrevista a Nuno Beato, realizador da série *Ema&Gui*

Entrevista a Nuno Beato, realizador da série *Ema&Gui*

P.1 - Como descreve o seu estilo de criação, a sua orientação estética?

NB – *Gosto de experimentar diferentes técnicas e métodos de realização assim como de criação gráfica, cada filme que faço têm uma linguagem diferente.*

P.2 - Que tipo de técnicas de animação mais utiliza no seu trabalho?

NB - *Sempre que posso, todas, no entanto em todos os trabalhos que fiz talvez tenha usado mais animação tradicional.*

P.3 - Quais são as principais referências na área da animação que o possam ter influenciado no seu trabalho ou que o tenham levado a seguir esta carreira?

NB - *Não tenho uma referência específica, comecei por desenhar e pelo amor às artes e encontrei-me no movimento, criar movimento é o que me dá mais prazer. Posso dizer que a diversidade de curtas-metragens que via em festivais foi o que mais me influenciou, começando pelo cinanima, o primeiro festival de cinema de animação a que assisti.*

P.4 - Como é que a Ilustração e a animação podem ajudar a comunicar valores às crianças?

NB - *Comunicar é para mim uma necessidade enquanto autor, e comunicar com as crianças mais do que uma necessidade é uma responsabilidade, o desenho e a imagem podem ser usados como uma comunicação internacional, na imagem não existe a barreira da língua e podemos atenuar as barreiras da cultura, a animação é essa imagem em movimento, também ele universal, a expressão corporal e a magia do desenho juntam-se e contam-nos histórias, já se diz que uma imagem vale mais do que 1000 palavras.*

P.5 - Quais os temas que tenta abordar na série *Ema & Gui*?

NB - *Que a magia que todos temos pode coabitar com o mundo real, devemos continuar a sonhar, quem tira o sonho a uma criança tira-lhe o futuro.*

P.6 - Ao criar um projeto de animação concebe primeiro o guião que estrutura todo o trabalho ou vai ajustando a história à inspiração do desenho?

NB - *Por norma o argumento é escrito em primeiro lugar, no entanto pode haver casos em que isso aconteça em simultâneo.*

P.7 - E a banda sonora, escolhe previamente a música ou a inspiração surge sem banda sonora, que adiciona posteriormente?

NB - *Os dois casos são possíveis, no caso da Ema & Gui a música surgiu depois.*

P.8 - Que condições são necessárias para a criação de um projeto de animação como uma série?

NB - *Em primeiro lugar a ideia, depois um projecto bem preparado, e após esse trabalho financiamento para a produção, só depois disso é que vêm as equipas e os meios técnicos.*

P.9 - Quais as maiores dificuldades que encontra na elaboração de um projeto assim?

NB - *O financiamento, são projectos caros e muito demorados.*

P.10 - Existem precauções especiais a ter em conta, uma vez que um determinado projeto se dirige para um meio de comunicação específico como a televisão?

NB - *Sim claro o meio de distribuição é importante para decidir a realização, a narrativa e até o grafismo.*

P.11 - Que perceção tem do mundo da animação em Portugal?

NB - *Para a quantidade de profissionais de animação que existe em Portugal diria que a relação com a qualidade é muito boa, diria que nos falta uma estratégia comercial eficaz.*

Anexo 27 - Entrevista a Miguel Braga, diretor da Bang bang animation

Entrevista a Miguel Braga, diretor da Bang bang animation

P.1 - Quais são as principais referências na área da animação que possam ter influenciado na realização da série Nutri-Ventures?

MB - As principais referências são as séries de canais como o canal Disney ou o Cartoon Network.

P.2 - Como é que a Ilustração e a animação podem ajudar a comunicar valores às crianças?

MB - Passando mensagens positivas de uma forma agradável e divertida.

P.3 - Quais os temas que tenta abordar na série Nutri-Ventures?

MB - O tema principal é a alimentação saudável.

P.4 - Ao criar um projeto de animação é concebido primeiro o guião que estrutura todo o trabalho ou vai ajustando a história à inspiração do desenho?

MB - Primeiro escreve-se e realiza-se o Guião.

P.5 - E a banda sonora, é escolhida previamente a música ou a inspiração surge sem banda sonora, que é adicionada posteriormente?

MB - Primeiro grava-se as vozes que servem como referência à animação, depois no final monta-se os efeitos especiais e a música.

P.6 - Que condições são necessárias para a criação de um projeto de animação como uma série?

MB - Para criar o Projeto, é preciso know how e um bom argumento, para o fazer é preciso um bom orçamento e muito tempo.

P.7 - Quais as maiores dificuldades que se encontra na elaboração de um projeto assim?

MB - Encontrar um cliente com capacidade de investimento.

P.8 - Existem precauções especiais a ter em conta, uma vez que um determinado projeto se dirige para um meio de comunicação específico como a televisão?

MB - *Sim, existem cuidados a ter com a linguagem e mensagens que se passa não promovendo agressividade e violência principalmente na animação infantil.*

P.9 - Que perceção tem do mundo da animação em Portugal?

MB - *Quase não há industria nem mercado que a sustente, por isso é principalmente dependente de subsidios por parte do ICA (Instituto do cinema e do audiovisual). A Nutri Ventures é um caso excecional.*